全彩印大型游戏月刊

总第19期

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

2000年6月号

E3前瞻

合金装备续作最新情报

WINNING ELEVEN 2000

龙战士4攻略全书

圣灵机剧情攻略

WE4实用技术2

口袋妖怪补遗

本刊特别企划：

实况DDR

世嘉X档案

机战α特集

动漫第一击

樱花飞舞时

本期赠送JOJO大幅海报

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600

06

9 771008 060006

FINAL FANTASY IX

社长/总编: 司 马
常务副社长: 马 力
编辑部主任: 王 义

责任编辑: 李 杰
编 辑: 郑 翔 杨 晶 李海祥 高晓兰
客座主持: 黎俊义 阿 丹 吴 松 方剑峰 张元凯

美术总监: 顾咏梅
电脑制作: 杨 云 罗正泽

编辑管理:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码: 730000
电话(传真): 0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
广告许可证: 甘工商广字: 6200004000011
邮发代号: 54-98

主管单位: 甘肃省科学技术协会
主办单位: 兰州祥云电子信息有限公司
出版单位:《游戏机实用技术》杂志社

印 刷: 广州丰彩彩印有限公司
发 行: 兰州市邮政局
出版日期: 2000年6月10日
定 价: 人民币12元

各地书商订购请致电: 013609325110

VOL.19

目 录

content

游戏情报站

本社当选“中国科普期刊研究会”理事单位 2
《合金装备 2》最新情报 2
E3前瞻 6
新闻聚焦
游戏难做 7

前线狙击

最终幻想IX 8
罗德岛战记 9
勇者斗恶龙VII 11
胜利十一人2000 13
ELDER GATE 14
心跳2-DRAMA SERIES vol.1 15
ACONCAGUA 16
ILLBLEED 17
PHANTASY STAR ONLINE 18
青之6号 20
GUNSPIKE 21
NAPPLE TALE 22
ORPHEN 23

特快专递

POWER STONE 24
游戏黄金眼 26

本期特稿

实况《DDR》 28
世嘉X档案 34
樱花飞舞时 38

攻略透解

WE4实用技术 46
朝花夕拾 48
口袋妖怪补遗 50
机器人大战α发售前大特辑 51
圣灵机 RAY BLADE 56
龙战士IV 60

读编往来 75
游戏动漫园 79
玩友自由谈 82
梦开始的地方 86
星之心画廊 88
新新人类 GEAR 90
玩友沙龙 92
游戏排行榜 94
秘技门&金手指尖 96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

SCOOP

本社当选“中国科普期刊研究会”理事单位

4月3日，在北京举行的“中国科普期刊研究会”成立大会上，《游戏机实用技术》杂志社当选首届理事单位，常务副社长马力当选为首届理事会理事。全国各省市共有70余家杂志社的负责同志参加了此次会议。中宣部、国家科技部、国家新闻出版署和中国期刊协会的领导均出席了本次大会，并就中国科普期刊的未来发展作了重要讲话。

EVENT

微软2000亿收购SQUARE失败

大手笔的收购在商界里屡见不鲜，微软这个软件业界的巨头曾为了推动电脑游戏市场的发展竟动用大量的资金对一百多间游戏软件公司进行收购，用以开发游戏。继本刊上期报道了微软正式发表X-BOX之后，又传来微软收购SQUARE的消息！看来比尔·盖茨这次对于家用机市场是志在必得了。早在去年九月，比尔·盖茨便亲自前往日本SQUARE总部与董事会商谈收购事宜；微软提出出资2000亿日元买下SQUARE的经营权，不过经过多月的秘密洽谈，这个计划还是以失败而告终。但SQUARE仍答应微软今后将会为X-BOX提供“软件方面的支援”，微软也算是达到了目的。

同时，微软也向NAMCO提出“合并组成新的公司为X-BOX开发游戏”，不过NAMCO同样是给予否定的回答。此外，微软曾打算联同SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM、ENIX、7-11、SOFTBANK等数间大公司组成一间新会社来为X-BOX开发游戏，不过这个计划也因为SCE的PS.COM的成立而中止了。现在微软的目标是任天堂，希望任天堂的新主机“Dolphin”能够与X-BOX的软件互换，目前正在交涉中，尚未有结果公布。请留意本刊的后续报道。

EVENT

微软成功收购日本第二大网络服务提供公司

日前微软已完成了对“Titus Communication”的收购，成功地获得了该公司60%的股份。Titus Communication是日本第二大的网络服务提供公司（ISP），由东芝与伊滕忠商事共同创立。相信这次收购的目的是为在日本的网络游戏市场打下基础，让X-BOX在进行全球性发售后尽快打入日本的网络游戏市场。

SCOOP

PS2出货量达到200万部

SCE近日表示，PS2日本地区的出货量已经累计达到了200万部，而在3月底PS2的出货量刚刚达到了140万部，中间相差几个星期而已。这说明SCE已经克服了PS2主机在生产及组装上的难题，从5月份开始，SCE计划每个月出货50万部，最近几个星期PS2一直保持着每星期10万部以上的销量。（出货量是指工厂已生产的数量，并非指已售出的数量。）

SOFTWARE

《合金装备·索立德》电脑版计划推出

微软将在E3上展出PC版的《合金装备·索立德》，并且已有试玩版本提供！早在1998年，微软与KONAMI就签下了联合授权的同意书，两公司可以互相移植PC及家用主机上的游戏。PC版的《合金装备·索立德》将会有全新的画面及一些与家用版不同的版面。

SOFTWARE

《GUNSPIKE》8月登场

由彩京制作、CAPCOM代理发行的射击游戏《GUNSPIKE》的发售日初步定在8月。游戏的特色之一便是可以利用网络连线的方式进行通信对战！此外也对应VGA-BOX，使玩家能享受到更高素质的画面。

SOFTWARE

《SNK VS. CAPCOM》8月发售

话题作《SNK VS. CAPCOM》终于有了发售日，游戏将会在8月发售。将分为业务用的NAOMI版和家用DC版，终于可以体会到真正的“DREAM MATCH”了。

SCOOP

铁拳TT销量过30万套

3月30日发售的PS2游戏《铁拳TT》销量已经突破了30万套！而铁拳系列在PS上的合计销量已经超过了1000万套。目前PS2上另一款销量突破30万套的游戏同样是由NAMCO推出的《山脊赛车V》。

EVENT

PS.COM的PS2订购服务再度展开

曾经由于记忆卡出货量不足等问题一度暂停的PlayStation邮购网站“PlayStation.COM”在4月21日宣布再度展开PS2的订购业务。

SCOOP

GB销量五月过亿

任天堂宣布五月份GB的销量将达到一亿台！这里所说的GB是包括发售以来的所有版本。

SOFTWARE

DC的海豚冒险游戏又一展示机能之作

MD上的著名游戏《海豚历险记》即将在7月推出DC版！这款续作无论是画面还是音响效果，都会令你惊讶无比。在海洋中的各种环境细节都以3D多边形精细地描绘。游戏可爱的主角穿梭于无垠的海洋中，接受各种挑战。你更可以与海洋中的其他生物交谈，例如其他海豚、鲸鱼、海龟等，以取得他们的协助。首先推出的是美版，欧洲版将在其后发售，而日版则是未定。

SOFTWARE

Compile将推出《Compile Gallery2》

Compile表示该公司的光碟版画册《Compile Gallery2》已经制作完毕。这套画册的内容是以该公司知名益智游戏“Puyo Puyo”为主角。玩家除了可欣赏到DC、GB和PS版的游戏画面之外，还可以看到目前正在开发的游戏画面。《Compile Gallery2》预定在6月16日发售。

SCOOP

日刊《FAMI通》近期评出的入殿堂游戏

《龙战士IV·不变的人》	PS	RPG	CAPCOM
《力量之石2》	DC	3DFTG	CAPCOM
《SAMBA DE AMJCO》（沙槌）	DC	MUG	SEGA

《赛尔达传说·梅祖拉的面具》N64 ARPG NINTENDO
《实况棒球 2000》 N64 SPG KONAMI
《合金装备·GHOST BABEL》 GB ACT KONAMI

SCOOP

《最终幻想·电影版》
已投入了 74 亿日元的制作费用

号称史上规模最大的CG电影 《最终幻想·电影版》(暂名),据称已在上面投入了74亿日元之巨的制作费用,而且电影目前尚未完成,费用还有可能继续追加。总共有八家电影公司加入了这部电影的开发工作。《最终幻想·电影版》预计今年夏天推出,由SONY旗下的好莱坞哥伦比亚影业公司向全球发行。

EVENT

坂口博信获 AIAS 荣誉奖

著名制作人坂口博信荣获Academy of Interactive Arts and Sciences(交互式艺术与科学研究会)颁发的本年度荣誉奖。每年AISA都会给在当年为交互事业做出杰出贡献的人颁发奖项,宫本茂也曾获此奖。此奖项的评选标准是"候选人的作品必须有高度的原创性与前瞻性。"坂口博信在得知获奖的消息后在表示十分荣幸之外,还提到新一代的FF"不单是新故事与新视觉效果",更有超越前作的制作技术。颁奖仪式将于5月11日在E3展会场举行。

EVENT

SCEI 久多良木社长升为 SONY 董事

SONY在5月8日的临时董事上决定并公布了公司的新经营体制,并且推举SCEI的久多良木社长为公司的新董事。久多良木将于预定6月29日举办的股东大会上选任为董事,并将在其后举的董事会中成为正式的董事成员之一,参营SONY的经营。有关这一次的人事决定,SONY的公关部门表示,SONY集团的企业基础在今后会向着进一步拓展娱乐市场迈进,"这将是战略上的一环"。

SOFTWARE

电脑战机 5.66 版新增机体

旧式改良强化型机体
MBV-04-10/80 SP
10/80(Ten-Eighty) Special
超指导力强化型机体
RVR-12
APHARMD C(Commander)
经济性重视型光学兵器装备机体
SBV-328-B
STEIN-VOK

EVENT

PS2 的工具光盘回收活动反应冷淡

由于第一批PS2附带的工具光盘可以观看非2区的DVD影片而引起官司,SCEI于4月1日开始工具光碟回收活动,购买了第一批PS2的玩家可以邮寄或是通过便利商店来交换工具碟。不过此项交换活动反映冷淡,三天仅有约1000张光碟被交换出去。新的工具碟"UTILITY DISC 1.01"将采用白色的包装,内附的DVD播放程序将只能播放2区DVD。而经过调整的PS2主机将不会兼容老版本的PS2播放程序。相信这也是为什么交换活动反映冷淡的原因。

SOFTWARE

DC 的叮铛机器猫游戏

史上著名的机器人"机器猫"在诞生30周年之际终于要在DC上登场了。在此之前各个机种都曾推出过机器猫的游戏,这一次在DC上推出的将会是一个养成游戏,机器猫要利用自己一大堆未来的道具来帮助野比解决所遇到的问题,比起以前推出的多款ACT类的机器猫游戏,这一次算是更加"忠实于原著"吧!游戏预定于今年秋天推出,机器猫迷们不要错过。

EVENT

《生化危机》制作人:PS2 游戏难开发

CAPCOM招牌游戏《生化危机》的制作人三上真司先生日前公开表示对PS2软件开发难度的不满。他认为PS2的软件开发难度比当年支持SEGA土星的双CPU的游戏开发还要高,而且缺乏资料库的支援,这使得软件开发商不得不投入更多的人力物力。由他监督的《鬼武者》的累计开发费用已超过了10亿日元,相信这也是为什么《恐龙危机2》会从PS2改回PS做开发平台的原因。

SOFTWARE

SNK 将推出廉价版
NEO GEO POCKET 游戏

SNK宣布将以"THE BEST! COLLECTION"的名义推出NGP的廉价版游戏,首先推出的游戏有三款,分别是《饿狼传说》、《合金弹头:最初任务》、及《侍魂2》。由SEGA负责发售。

SOFTWARE

《生化危机 4》续报

上一次本刊报道了《生化危机4》的故事框架,现在又得到了进一步的资料:主角将是Umbrella公司的研究员MARK HALTEN,而在《生化危机2》中出场的"第四生存者"HUNK也将在这一作中出现。新一作故事的开端地是Umbrella公司的秘密实验基地,该基地的作用主要是以处理失败的实验体与囚禁受到病毒感染的人。请读者留意本刊的后继报道。

HARDWARE

PS2 与导弹导向系统

4月15日出版的《朝日新闻》有关PS2的报道居然提到PS2的处理器和记忆卡居然可以用于导弹导向系统!报道指出,目前先进的导弹都装有自动导航系统,装在弹头的摄像机拍摄地面环境,与导弹内贮存的地形资料对照,从而确定航道。而PS2则可能具有贮存地形资料的"潜力"。由于之前也曾发生日本的渔业用品被使用在韩国的潜水艇之上,及日本的光学仪器被伊朗高作为武器零件的个案,所以日本当局对高科技货品的输出已经提高了警惕。

HARDWARE

PS2 游戏开发者专用的 DVD/CD 复制机

日本一家硬件公司"报映产业"于4月5日开始贩售以游戏开发者为对象的PlayStation2的DVD/CD复制机"DSR-8000dp"。"DSR-8000dp"分为DVD与CD两机种。主机(Master Unit)是由4台DVD-R/CD-R烧录机与1台DVD-ROM/CD-ROM光驱所构成。并可与支持PS2格式产生器软件(近日发售预定)搭配,可于短时间内制作出DVD或是CD母片。一部"DSR-8000dp"可同时制作4片DVD或是CD,而使用DVD系统时,可透过子机方式(Slave Unit),最多可将4台「DSR-8000dp」连结,可同时制作16片DVD母片。用于CD系统时,可与80部CD-R烧录机连结使用。这样一来将会使PS2的游戏在最终测试阶段的除错工作时间大大缩短。

SCOOP

PS2 获得外销许可

近日SCE终于在日本通产省取得了PS2的外销许可证，不过中东的伊朗、伊拉克、北非的利比亚及亚洲的朝鲜仍然被列为禁止出口的范围。SCE表示欧美版PS2将会在秋季推出，而且大量游戏也在近日发表。同时SCE还表示希望在2000年财政年度完结时，PS2在全球的销量可达到600万部。而亚洲版PS2何时推出对于这一大家所关心的问题的回答则是“没有定案”，看来只有等到明年了。

SOFTWARE

《恐龙危机 2》仍是 PS 的游戏

E3 展上，CAPCOM 将发表 PS 上大受欢迎的 AVG《恐龙危机》的续集《恐龙危机 2》，和先前公布有关此游戏的情况最大的改变就是此作的开发平台仍是PS，相信这个消息会让国内的PS玩家感到惊喜。在这个续集里，主角冒险的区域会扩大到建筑物以外的地区，例如在游戏中将会出现穿越草原和森林的场景，让玩者体验到被恐龙“狩猎”的感觉。

SOFTWARE

NAMCO 新射击游戏《Time Crisis Titan》

经过了街机版《Crisis Zone》的大热，NAMCO决定将在PS上推出名为《Time Crisis Titan》的光枪射击游戏。PS 的上一作是 96 年推出的《Time Crisis》的街机移植版，在欧洲市场获得了满意的成绩。

SCOOP

PS 出货量超 9000 万！

SCE 近日公布了 PS 在上个会计年度的主机出货量。在 1999 年 4 月 1 日到 2000 年 3 月 31 日之间，PS 总共出货量达 2064 万台，其中有 214 万为日本本土。而在累计的主机出货量方面，在日本是1740万台，日本以外的地区是7292万台，合计起来的总出货量数已经超过了 9000 万！软件方面的销量，上个会计年度是全世界 2 亿套，而累计总数则达到了 6.3 亿。

SOFTWARE

铁拳 TT 要出 SOUNDTRACK

3 月 30 日发售的《铁拳 TT》销量超过了 30 万套，这在 PS2 的初期已是很不错的成绩了。MEDIA FACTORY 将在 6 月 7 日发售《铁拳 TT》的原声 CD，里面将收录 29 首配乐，连游戏没有采用的也是一并收录在内。而将CD放入电脑更可以得到精美的墙纸。这张 CD 绝对是铁拳迷们的首选！

EVENT

SNK 的 PS2 及 X－BOX 大计

近日，SNK的发言人透露了SNK未来的游戏开发计划，这位发言人表示SNK目前正有两款PS2的游戏正在开发当中，更谈到会为微软的X－BOX 开发游戏。而一位 SNK 的主管表示“我们未来的重点会放在PS2及X－BOX之上”，而有关DC游戏的开发计划，则是“暂时已经完成”。

EVENT

KOEI 将加入 X-BOX 的开发行列

KOEI 的社长襟川惠子在近日公开表示对微软的 X－BOX 感兴趣。他谈到“X－BOX 是个图像处理能力相当出色的游戏主机”；并表明将会在 X－BOX 上开发游戏。目前正在检讨有关 X－BOX 游戏的行销计划及市场环境的分析。KOEI 在 WINDOWS上推出了不少与之对应的游戏，因此开发以特制的 WIN2000 为平台的 X－BOX 相信会比较容易。在谈到KOEI的游戏进入欧美市场所冒的风险时襟川惠子社长指出，虽然 KOEI 多以日本和中国的历史题材为蓝本开发游戏，但“美国人看到忍者也会知道那是什么”，以任天堂的口袋妖怪为例，日本的游戏角色在欧美也有大受欢迎的可能。

EVENT

TAKARA 与 KONAMI 决定合作

KONAMI 与 TAKARA 于近日发表了双方的合作方案。

KONAMI 公司将会于 7 月 31 日以 33 亿 7200 日元购买TAKARA公司22.8%的股份。虽然只有22.8%的股份，但KONAMI已成为TAKARA公司里持股量最大的股东。而 TAKARA 的部分员工与会加入到 KONAMI 的部门里，KONAMI 的大部分游戏人物将会由 TAKARA 玩具出售，而两家公司的游戏、玩具等也有互换的可能性。

SOFTWARE

DC 版《恶魔城·重生》恢复开发

早前曾报道了KONAMI将DC版的《恶魔城·重生》“无限延期”的消息，不过最近 KONAMI 又开始陆陆续续发表一些有关这个游戏的开发画面，并且有关这款游戏的网站也已开通，这对DC玩家的确是个好消息。

SCOOP

山内社长眼中的 PS2 与 X-BOX

任天堂任长山内先生是如何看待已发售的PS2与来势汹汹的 X–BOX 呢？以下是节录自山内先生关于 PS2 与 X–BOX 的谈话。

如何看待 PS2 的发售？

——跟我没有什么关系。因为跟我们所想像中的PS2不同。而 X–BOX 与 PS2 也是同一类型的。

何谓“与我们想像中的不同呢？”

——PS2是与家用电视连接使用的主机，而21世纪便携式的游戏主机将会成为主流。看看过去的一年，任天堂的GB成绩相当好，从这一点就可以证明我们的看法是正确的。

有人对连接在手机上的游戏的游戏性发出质疑？

——游戏是否好玩是由玩家来判断的，在提出新的游戏开发方案时都是如此。无论我们觉得PS2的游戏有多好玩，但仍然是卖得比想像中的差。虽然游戏主机在2天内卖了100万台，但随后便出现DVD上的问题……我们的提案是否正确，就看今年年底的商战了。

看来任天堂并没有把PS2作为自己的竞争对手来看，对待X–BOX的态度也同样是不屑一顾。任天堂手中到底握着什么必胜的法宝呢？只有等到DOLPHIN与GBA公布，一切才会明了。

EVENT

WARP 改名为 SUPERWARP

业界鬼才饭野贤治又有惊人举动！首先是在WARP的网站上搞了一个为期十天的“倒数”活动，在倒数的十天里 WARP 网站上除了一幅大大的向日葵图案以外，只能隐隐约约的看见图案背后有着“SUPERWARP”的字样。究竟这神秘的“倒数”用意何在呢？原来是 WARP 为改名而做的宣传策略！新的名字正是前文中提到的“SUPERWARP”！“新”公

司的负责人仍然是饭野先生，在宣布公司改名后饭野表示有四个以网络为主题的的计划即将展开，分别是:

1、HOTCAKES: 以"便利的服务"为宗旨，为所有的顾客提供便利的网上浏鉴。

2、DREAMAP: 为制作DVD形式的高画质及高音质的游戏而设的部门

3、GOODVIBES: 以"MUSIC ON LINE"为宗旨，提供一个CD或是MTV发表的场所。

4、@TACK: 提供"真正的"网络游戏，同时也给予玩友在网络上交流的空间。

EVENT

任天堂被欧盟调查

日前任天堂及其他几家负责任天堂欧洲产品销售的公司正接受欧盟委员会的调查，原因是因为欧盟认为任天堂与其它受调查的几家公司有意分割任天堂游戏主机与软件的经营方法从而人为的提高了价格，违反了欧盟的反托拉斯法。欧盟已经向任天堂做出必须在2个月内给予答复的警告，否则将对任天堂做出严厉的处罚。

SCOOP

SONY 利润下降

SONY于4月28日宣布公司在本年度头季度的利润比起去年同期有所下降，主要原因是赔本卖出的PS2成本太高。尽管去年SONY在游戏市场的业绩不俗，但由于日元的走势不佳以及PS与PS2在日本的销售势头有所减退。到这个财年（至3月31日）SONY的纯利润为1218.4亿日元，比起上一财年的1790亿日元的纯利润有大幅的下降。

SOFTWARE

有关DC版樱1的消息

DC版的《樱大战》（一代）将于5于25日推出。SEGA近日发表了有关这一作的消息，DC版的《樱大战》除了将在画面上做进一步加强外，它的游戏结局SAVE将会影响DC版《樱大战2》及《樱大战3》的剧情及女主角的好感度。另外网络功能也会具备，玩家可以从网络上下载VMS迷你游戏及关于攻略方面的资料。

SOFTWARE

DC 梦幻之星续报

制作人中裕司在一次采访中透露了有关《梦幻之星ONLINE》一些新消息，他表示在游戏中战斗的场景都会以"REAL TIME"（即时）的方式进行。而目前游戏的开发度只有30%左右，原定夏天发售的计划可能要延期到秋天。

EIDOS的《古墓丽影》系列最新作"失落的神器"已经决定了DC版的发售日，游戏将在7月13日发售。同时PS版也在制作中，但并没有确切的发售日公布。。

PS版《机器人大战α》的发售日已经完全确定了发售日:5月25日。不会再延期了！而DC版则是8月预定，机战迷们有一个充实的假期了。

Media factory宣布了在GBC版《樱大战GB·檄－花组入队》的发售日：7月28日

重要作品预售日

PLAYSTATION　5月2日			
TAKARA	勇者传说2	BRAVE SAGA2	SLG
BANDAIVISUAL	再见宇宙战舰大和号·爱之战士们		SLG
5月25日			
BANPRESTO	超级机器人大战α	SRW α	SRPG
BANPRESTO	超级机器人大战α（限定版）	SRW α	SRPG
5月预定			
ENIX	勇者斗恶龙7	DRAGON QUEST7	RPG
6月1日			
SCEI	ACONCAGUA 雪岭危机	ACONCAGUA	AVG
KONAMI	劲舞·三度混合	DDR 3rd mix	MUG
22日			
SUNSOFT	BLASTER MASTER		STG
KONAMI	J联盟·实况 WINNING ELEVEN2000		SPG
29日			
NAMCO	MR.DRILLER		PUZ
ATLUS	女神异闻录2～罚～	PERSONA2～罚～	RPG
KONAMI	加油日本！奥林匹克2000		SPG
PLAYSTATION2			
5月25日			
SQUARE	全明星职业棒球	ALLSTAR POWERSTLING	SPG
EA SQUARE	FIFA2000 世界锦标赛		SPG
6月6日			
ARTDINK	建设重机喧哗BATTLE真怒金刚！		ACT
15日			
KONAMI	WORLD SOCCER2000	实况世界足球2000	SPG
6月预定			
KOEI	真·三国无双		ACT
GAMEARTS	郑问之三国志		SLG
DREAMCAST			
5月25日			
SEGA	樱大战	SAKURA WARS	SLG
CLIMAX	SUPERRUNBOUT		RAC
SEGA	出租英雄NO.1	RENT A HERO NO.1	RPG
6月22日			
SEGA	ADVANCE大战略		SLG
29日			
NAMCO	MR.DRILLER		PUZ
6月预定			
KID	MEMORIES OFF COMPLETE		AVG
元气	首都高速BATTLE2		RAC

言论

这是我人生中最兴奋的一天！

——饭野贤治在SUPERWARP成立庆祝会上的发言

微软是个不错的公司，但他们不知道怎么做游戏。

——任天堂总裁山内溥在接受《福布斯》杂志采访时谈到对X-BOX的看法

海豚好像很有趣的样子。

——世嘉美国的开发副总裁Greg Thomas谈到任天堂新主机海豚的讲话

谁会傻到给自己的对手送好作品呢?

——世嘉美国公关主任Charles Bellfield在被问起是否会给PS2移植DC游戏时的回答

未来便携式游戏主机将会成为主流，PS2根本就不是以一个游戏产品的方式在卖。

——任天堂总裁山内溥在谈到GBA与PS2的比较

未来游戏将会以宽频线路的服务中心来发展，像GBA这样的次世代便携式主机的市场将会被吃掉。SCE不打算出便携式主机

——SCEI社长久多良木健在谈到PS2与GBA的比较

今年的主题是：有生命的娱乐

——SEGA SONIC TEAM部长中裕司在谈到正在制作的《梦幻之星ONLINE》时的观点

E3 前瞻

一年一度的E3展于5月11日在美国洛杉矶开幕。到本刊截稿前已陆陆续续收到不少大厂参加此次E3展的最新消息，看一看这一次会给我们带来什么样的惊喜呢？下一期杂志的新闻将会对此次E3展做出最详尽的所道，请玩友届时留意。

任天堂

任天堂将在此次的E3展上公布大量的N64、GBC游戏，如著名的《赛尔达传说》最新作“梅祖拉的面具”、大受好评的《OO7黄金眼》续作《007·这个世界还不够》、美版《口袋妖怪·金、银》、《美女与野兽》等。参展游戏的总数高达68款！而对于新世代主机DOLPHIN及GBA任天堂并没有表示会在E3中进行展出。不过以GBC及N64如今在美国的成绩，任天堂也确实没有必要急着为自己的新主机大势宣传。另有消息指出，任天堂在近期内的可能会举办一个小型的内部展览会，将会有多个“非N64、GBC的作品”展出，相信任天堂这样做是不想让自己新主机的消息来加速N64与GBC的寿命。

以下是任天堂将在E3上展出的部分重要游戏：

NINTENDO64

《赛尔达传说·梅祖拉的面具》、《口袋妖怪ATTACK》、《Banjo-Tooie》（Banjo and Kozzie续作）、《你好！皮卡秋》、《永恒的黑暗》、《超级马里奥RPG2》、《星际争霸》、《X-MEN》、《皇家骑士团64》

GBC

《口袋妖怪·金、银》、《赛尔达三部曲》、《美女与野兽》

SCE

SCE在E3展上的主角当然是PS2。在拿到了出口许可证后欧美版PS2将会在秋季登场。早前曾有报道PS2针对X-BOX将会在欧美版中附带硬盘及MODEM，不过SCE在随后否认了这个传闻，有关欧美版PS2进一步的消息E3展上将会有详细资料公布。

SQUARE

SQUARE此次的参展作品同样也是大作迭出，有首个满分游戏《漂泊的故事》，以及《圣剑传说·玛娜传奇》、《晶莹之露》、《超时空轮》、《寄生前夜2》、《最终幻想IX》。PS2上则有DREAMFACTORY开发的新概念动作游戏《THE BOUNCER》、《DRIVING EMOTION TYPE-S》。近期SQUARE大力宣传的当然是《FF9》，与可口可乐合作的广告片（由SQUARE独立完成）可谓是红透了半边天，最近又有大量有关《FF9》的新情报公开，请参看本期的前线阻击。

SEGA

SEGA的SONIC TEAM将在E3展中展出两上有关SONIC的作品：一个是模仿N64版《马里奥聚会》的名为《SONIC SHUFFLE》的游戏，这个游戏将会有50个MINI游戏，玩者要通过胜利得到被称为Percioisstone的水晶；游戏模式将包括故事模式与对战模式，不过最吸引人的地方便是此游戏对应网络对战！另一个就是大名鼎鼎的《SONIC ADVENTURE 2》，但还没有详细的资料公开。

CAPCOM

CAPCOM这一次也会有大量的作品展出。较受注目的有《鬼武者》、《美国漫画英雄对街霸2》、《生化危机0》等作品。街机方面一口气展出了五款使用NAOMI基板开发的作品，其中与彩京合作开发的《GUNSPIKE》（《CANNON SPIKE》为其美版名）以及独立开发的《SNK对CAPCOM》尤为引人注目，移植DC也只是时间问题。

以下是CAPCOM将在E3上展出的游戏清单：

Dreamcast

《力量之石2》《再生侠》《美漫画英雄对街霸2》《Gun Bird 2》《街霸III·第三次冲击》

PlayStation 2

《鬼武者》《街霸EX3》

PlayStation

《街霸EX2 PLUS》《生化危机·生存者》《飞龙2》《洛克人DASH2》《龙之战士4》《恐龙危机》《洛克人X5》

Nintendo 64

《生化危机0》《洛克人64》

Game Boy Color

《洛克人X》

Arcade

《Mars Matrix》《Cannon Spike》《力量之石2》《SNK vs. Capcom》《Rival Schools 2》

KONAMI

SPECIAL：

合金装备续作出展E3

合金装备的续作一直是大家关心的话题，日前制作人小岛秀夫先生终于公开了有关这款作品的消息：PS2版的《合金装备·索立德2》（暂名）将出现5月10日开始的E3展上。在谈到这款游戏的开发进展时，小岛先生表示游戏的基本引擎已经开发完成，将采用“对多边形数量要求不高的技术”制作，“对我而言，游戏的画面并不是最重要的，更重要的是游戏自由度及操作方面的东西。”另外在提到游戏的制作理念的时候小岛先生特别强调了有关玩家自身的感觉：“让所有玩家切身感到所处环境的温度与湿度（！？），游戏的视角、音效以及振动方面的设定都将由此展开。”“将体会到比前作更加强烈的紧张感。”而在游戏难易度方面，开发小组一致决定将游戏中的普通敌人的AI都设定到与PS版《合金装备·索立德》中会读心术的柯塞同等级别！游戏预定于2001年秋天发售。

图为PS版画面

街机移植大作《SILENT SCOPE》将出现在E3展KONAMI的展台上，分别有DC版与PS2版，到时候又可以一较PS2与DC的高下了。另外让人感兴趣的是那支枪会是什么样的呢？DC版《帝国时代2》的展出让人吃了一惊，相信“代价”便是《合金装备》电脑版了。

以下是其它的一些将在E3上展出的游戏：

DC

《帝国时代2》《ESPN棒球2》《噩梦创造者》《沉默的阻击手》（SILENT SCOPE）《The Grinch》《木乃伊》（The Mummy）

PS2

《ESPN极限运动·雪板》《ESPN国际田径运动会》《沙罗曼蛇合集》《合金装备2》（仅有影像展示）《Reisled: Ephemeral Fantasia》《七刃》（仅有影像展示）《命运的阴影》（仅有影像展示）《沉默的阻击手》（SILENT SCOPE）《Z.O.E.》（仅有影像展示）

PS

《ESPN伟大的户外运动：垂钓巴斯》《ESPN MLS Game Night》《噩梦创造者2》《The Grinch》《木乃伊》（The Mummy）《Woody Woodpecker Racing》

游戏难做

TEXT BY：GOUKI

游戏主机性能越高对于游戏开发厂商就越有利吗？

也许有人这样认为：游戏主机性能越高，对于游戏开发者来说就越是有利。同时也听到不少名制作谈到某某新一代主机时会说什么"由于以前机能的限制，许多做不了的东西现在终于可以全力去做了……"之类的话，现在机能超强的PS2出来了，情况是否如想像中那样呢？

日前CAPCOM名制作人三上真司先生公开提出对于PS2游戏开发难度的不满（详见前页新闻），而这个原因也直接导致了《恐龙危机》续作的开发平台移回相对较容易的PS上。先不论PS2的游戏是否真如三上君所言那样难开发，让我们来假想一下三上君（或是冈本君）开发《恐龙危机2》时遇到的种种难题：

游戏制作人日记（节录）

1999年X月X日　《恐龙危机》成绩还不错，上头今天在开会时希望制作小组能够再接再厉，做出更好的作品来。手头上的《维罗尼卡》也快完成了，自己都想不到故事会发展成这个样子呢。希望能在DC上有好成绩吧！

1999年X+Y月X+Z日　又有新工作了——《恐龙危机2》（暂名）。想来续作的制作也是必然的，只是想不到会这样快。PS2的机能的确不错，稻船君制作的《鬼武者》要改在PS2上出，之前努力工作的结果看来是要打折扣了。《恐龙危机2》的开发平台初步定在了PS上，嗯，可以考虑将制作一代的过程中没有用到的场景加入进去。不过，主角仍是REGINA吗？

1999年X+Y月X+Y+Z日　也不知道MAUI那边剧本完成的怎么样了，不过现在情况了一些改变，《恐龙危机2》也将改在PS2上出，这对我而言真是一个新挑战啊！相信利用PS2的机能做出来REX暴龙，效果会更加震撼的。只是原来做好的一些前期工作看来又得重来了，麻烦的事。

2000年Y月X日　PS2的机能真是强劲，制作人员花了二个多月的时间，弄出来一只几乎可以乱真的霸王龙！似乎没有必要制作什么CG了呢！不知斯皮尔博格君看了之后会不会把他的《侏罗纪公园3》改在PS2上发行呢？真的很期待自己的完成品啊。努力吧！

2000年Y月X+Z日　制作进度出乎意料中的慢。另一边稻船君的《鬼武者》已经用掉了十亿日元的制作经费了，看得出稻船君最近压力很大的样子，熟悉PS2的程序员都被调到了那边去忙《鬼武者》了。的确，《鬼武者》应该尽快结束游戏部分的制作了，否则再拖下去经费方面就有些吃不消了。我这边的《恐龙危机2》看来只好先暂停了。

2000年Y+Z月Z日　《维罗尼卡》卖得还不错。新的故事又要展开了。PS2的《生化危机》新作已经是肯定的事，只是现在还有《恐龙危机2》压在手中，近日制作部那边总是有员工抱怨PS2的游戏开发太过复杂，这也是没有办法的事情，想当初为土星开发游戏的时候不也是为了它的双CPU烦恼了好一阵子吗？

2000年Y+Z月X+Y日　没有办法的事，无可奈何，真是讽刺啊，稻船君的《鬼武者》因为希望有更好的质素而改用PS2来开发，而《恐龙危机2》则是因为希望降低开发成本和为了让游戏尽快完成而改回PS上来开发。"PS2游戏难开发"在公司内部已经是一个公开的话题，以前在PS上开发的游戏由于PS机能的原因画面质量不佳那也是可以原谅的，而现在如果制作出一个就算是游戏性再好但画面质量不佳的游戏也还是得不到认同啊，以现在PS2的机能来说，高品质的画面几乎是必需的，只是SCE提供的开发工具实在是很难掌握，资料库又极其缺乏，加上推出时间的期限，要做出心目中所想像的那样的游戏实在是不容易，只好放弃了。

希望《恐龙危机2》在PS上开发不要像在PS2上那么多麻烦吧！不知着手开发《生化危机4》时公司又会增加多少新面孔呢？

将已制作了一部分的PS2版《恐龙危机2》的资料放入公司的"极秘资料室"里，密码就用自己的生日吧……

（以上文字叙述的事件与真实的团体、人物无关，如有雷同，纯属巧合）

游戏将会越来越难做

–1、评价标准的改变

大家知道日刊《FAMI通》有将本周预售的重要游戏打分这一传统，被贴上一只"小狐狸"的游戏其销量无疑会有所增加（注），因此游戏生厂商都十分看重这个打分的结果。以上文中提到的《恐龙危机》为例，这是一款获得较高评价的作品，除了出色的游戏性及剧情外，游戏画面的表现也应该是获得成功的重要一环，当然，针对画面的评价是以在PS的机能限制下所打的分数。若游戏真的在PS2上推出，难道只需要提高游戏画面的解析度与贴图，就能够获得在PS上那样的高评价吗？游戏厂商所担心的就在这里。一个游戏的新系列（或干脆是原创游戏）若制作在新主机上，玩家们就一定会有新的评判标准，例如《合金装备·索立德》，这款在世界范围内都取得巨大成功的游戏的续作将出现在5月10日开始的E3展上，《合金装备·索立德》是"殿堂入"游戏，评价相当高，原因就在于其丰富的游戏性及以PS机能来说不俗的画面。现在PS2版即将公布，试问大家希望看到的是怎样的一款《索立德》呢？相信这也是制作人小岛先生绞尽脑汁想要得到的答案。更加紧张刺激的故事当然是重要的一点，不过这一次的的开发平台将是机能强大的PS2，如果在画面上不下大功夫，又如何对得起那每秒几千万个多边形呢？老资历的玩家也许见过《合金装备·索立德》在刚公布时的游戏画面，与最后我们玩到的制成品还是有不少差别的——制成品在画面的表现上差了很多。相信这也是为什么小岛先生会选择PS2做开发平台的原因吧！回过头来想一想，在游戏画面质量不变的情况下，假设《合金装备·索立德》是我们在PS2上玩到的游戏，我们会对它有什么样的评价呢？

超强机能带来的负面影响

1、越来越多的出局者

游戏主机（主流机种）由8位跳到16位用了7年，从16位跳到32位用了4年，再至64位用了2年，再到现在的DC、PS2，中间间隔的时间是越来越短，玩家们对于游戏品质的要求越来越高，但游戏厂商用来熟悉新主机的时间越来越短，换言之对于游戏厂商的技术力要求是越来越高了，不少厂商就在这个高速的发展进程中被淘汰掉。这样的例子有很多，比较著名的如推出过大量恐怖及运动游戏的HUMAN，就因为技术力及其它的一些原因黯然退出。还有一些公司将大量的人力财力投入到游戏的开发中去，结果导致没有资金来发行游戏，只有专门寻找资金雄厚的大公司，由那些大公司来进行发行。这样的例子在电脑游戏领域有很多，而在家用机领域也渐渐成为了"时尚"，如制作《大卡车艺术传》的TYO，他们制作的《急速危机》就是SCE发行的。如果你发现一游戏的风格与出品公司的其它作品格格不入或是实在有够烂，也许这个游戏正是出自一些不知名的小公司之手。这也是为什么如今不少原来每年只有少量精品游戏推出的公司，现在会接二连三的推出一些莫名其妙的"茶杯垫"的原因。

2、越来越模式化的游戏

那些凭借自身实力而在游戏业界占有一席之地的大公司在新主机面前也渐渐失去了创新精神，除去街机移植便是成功游戏的系列化，一个原创游戏的销量上了五十万，被系列化就几乎是肯定的事情。在新主机浮出水面之后，大公司会首先推出一些非一线主流但可以保证销量的"亚大作"来为新主机造势，当然，自己招牌游戏也是肯定会在新主机上登场的，即使游戏开发顺利，那也得等到新主机的销量达到了一定的数量才会在延期延期再延期之后推出。而那些实力弱小的小型公司，一旦制作出一款受欢迎的游戏，那么它们面临着两个选择：一是在半年之内火速推出其续作；二是找到一个大公司为这个游戏做发行以避免资金过多的投入所冒的风险。CAPCOM制作擅长的AVG类游戏《鬼武者》用了一千万美元还没有完成，《莎木·一章》用了近七千万美元，《铁拳TT》开场动画的制作就花了NAMCO三个月的时间，《山脊赛车·类型4》的开场动画的花费则是以"秒／百万日元"来计算的。这些用钱堆起来的作品所冒的风险根本不是一般的小型公司可以负担的；试想又有多少游戏公司能够发挥X–BOX那"超乎寻常"的机能呢？

也许"停留在SFC时代"是许多游戏公司的共同愿望。

（注）：被评为"殿堂入"的游戏将会在游戏的包装上贴一只小狐狸的标志。

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型：RPG　发售日期：2000年7月19日	

最终幻想IX

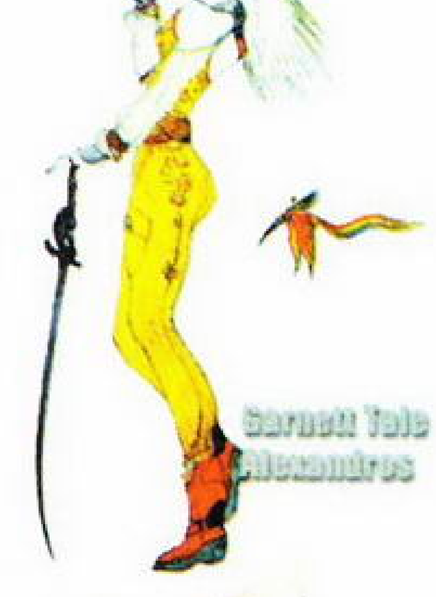
全球关注的RPG大作！
为您追踪报道最新资料！
期待7月19日！

人物全公开！

继吉唐、比比、斯泰拿之后，现在SQUARE又多公布了五个人物，所以八个主角就已经全部展现在众人眼前了。这一次游戏是从斯泰拿保护嘉妮公主开始的。因此斯泰拿是一个相当重要的角色。可能大家会以为吉唐才是真正的主角，其实现在公布的这8个人物都是游戏的主角！

嘉妮

王族的公主，和一般人相比总是有不同的观点。她不通世事，美丽而忧郁。



艾歌

6岁的天才女孩，自幼去双亲，对这个世界失去信心。不过她总是展现自己开朗的一面，还经常使人惊讶于她的机智。

古纳

“吃”就是他的唯一爱好，也是他的标志。现在不清楚他的身份，而且年龄和性别都是个谜。

萨拉曼德

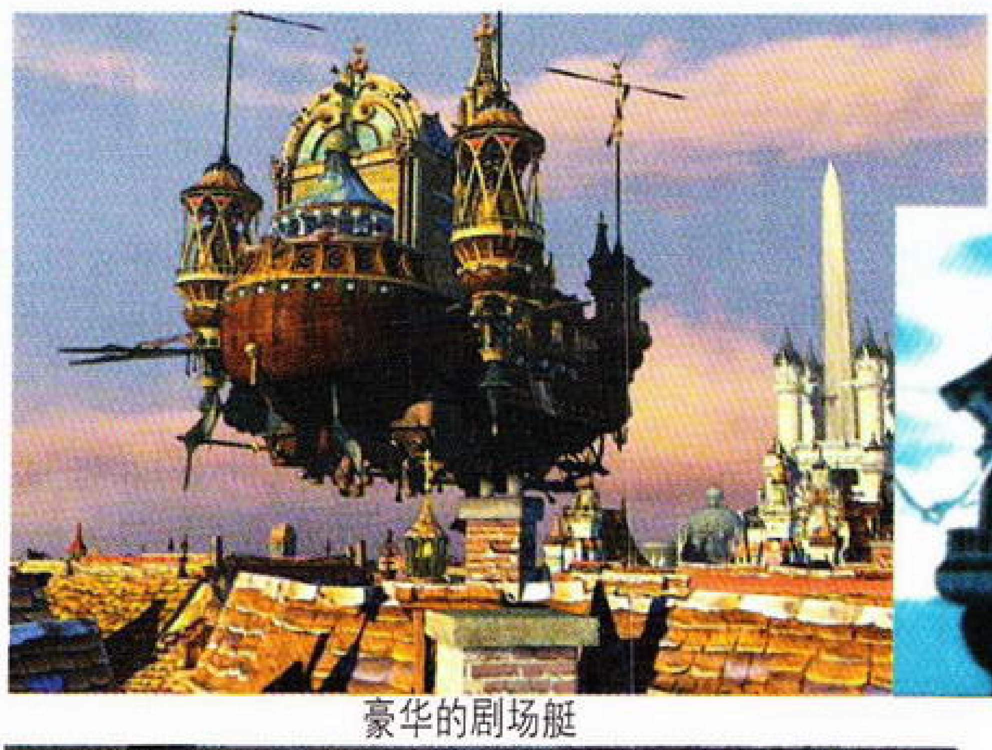
是一个武术家，拥有强壮的体魄和超群的功夫。

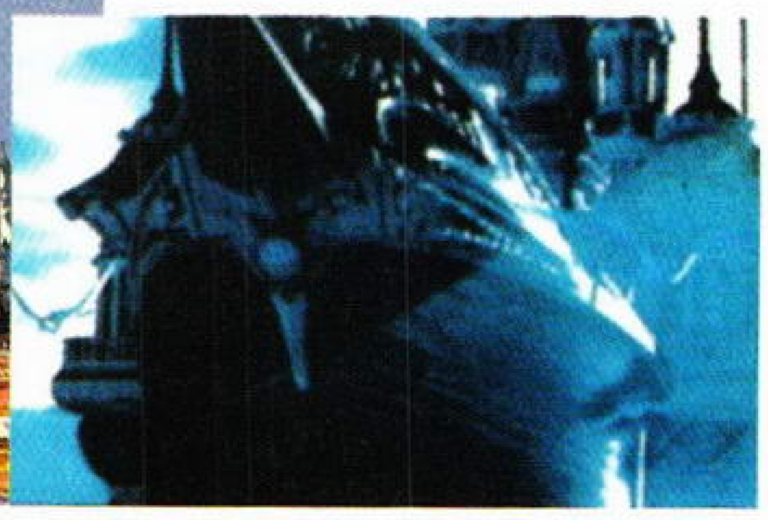
芙瑞亚

一个多愁善感的女骑士，一直因为过去发生的一件事而烦恼。

剧场艇出现！

在《FF IX》里飞空艇会经常出现，并且已经公开的那个大型飞空艇的名字是“剧场艇”。艇上的大舞台可以让全城的人都看到，并且一年在一个城中演出一次。所以在这个飞空艇上生活着的应该是一个剧团，他们在世界各地巡回演出。虽然游戏中肯定会有很多飞空艇，不过剧场艇会较早出现。


豪华的剧场艇


晨光中的剧场艇

剧团的乐队正在演奏

剧团正在表演

剧场艇内的机房重地

华丽的圆台

剧场艇中的休息室

新的技能系统！

《FF》系列从第一集开始，每一集都有一个叫做"ABILITY SYSTEM"的技能系统。那么在这一集里的技能系统是什么样的呢？从目前的资料看，这一次的技能系统和《FF Ⅷ》的很相像。要想学会技能就要配备一些道具(例如武器、防具和装饰物一类的东西)。而这些东西是可以购买或在宝箱中取得的。值得注意的是，配备的道具不同所学会的技能也不同，相同的道具只要配备给不同的人，也会带来不同的技能。如果玩家装备道具并学会了一种技能后，立即把那道具放下的话，所学的技能就会消失。要想不再依赖道具，就要不断的使用技能，直到该技能升级。这样就可以不配备道具而使用相应技能了。

不同的道具带来不同的技能

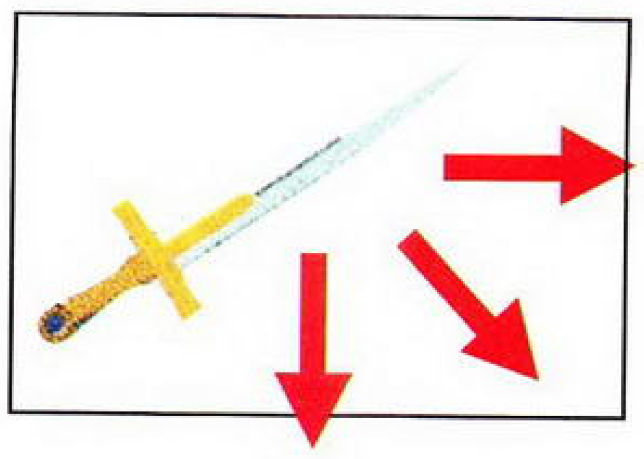
二刀流

HP 上升 10%

保　护

反　击

不同的人物得到不同的技能



反击和力量上升 10%

偷和模仿

黑魔法和 MP 上升 20%

罗德岛战记 邪神降临

RECORD OF LODOSS WAR
The Advent of Cardice
ロードス島戦記　邪神降臨

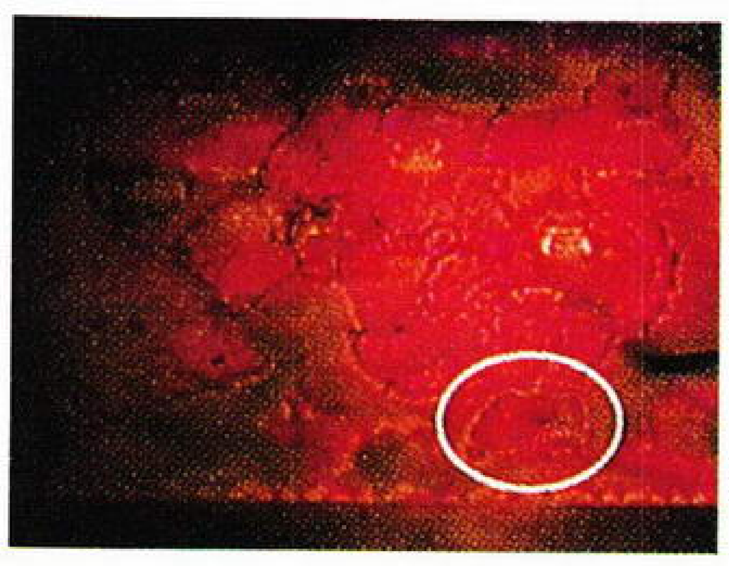
DC	角川书店	GD-ROM
	游戏类型：ARPG	发售日期：预定 2000 年 6 月 29 日

再次感受《罗德岛战记》的魅力！

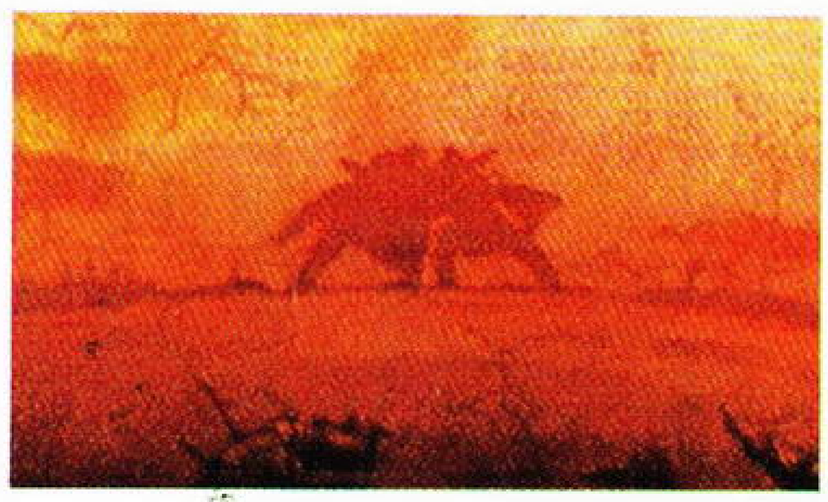
无论是小说、漫画、动画都有《罗德岛战记》，可见这个故事相当受人欢迎。现在角川书店又把这个故事搬到了DC上，相信会有大批的玩家会对它感兴趣。

游戏的CG相当漂亮

游戏的舞台



远古之时，创造女神和破坏女神之间发生了一场大战，战后就产生了一个"被诅咒之岛"——罗德岛。魔法师奥多察觉到邪恶魔导师巴古拿多已使邪神复活，为了抗击邪神，他向魔女卡娜借生命之杖和魂之水晶来使游戏中的主角复活。从此主角又开始了他和恶势力的战斗。



人物介绍

主角

被魔法师奥多施法复活，誓以手中的魔法之剑打倒邪神。

魔法师奥多

罗德岛的智者，能看到过去和未来，是法力高深的贤者。

邪魔导师巴古拿多

拥有可怕的暗黑魔法的魔导师。他将进行一项阴谋，使可怕的邪神复活过来，给人间带来灾难。

灰色魔女卡娜

她在罗德岛统治了500年，被称为“灰色之魔女”。在邪神复活的事件中她和巴古拿多站在一起。

精灵魔导师蒂德丽特

她是一名高等级的妖精，使用精灵魔法来帮助主角。

潘恩

战绩彪炳的自由战士，与主角一起对抗邪神。他的物理攻击能力相当高。

邪龙拿斯

因邪神的复活而苏醒过来，是一个非常厉害的宠然大物。

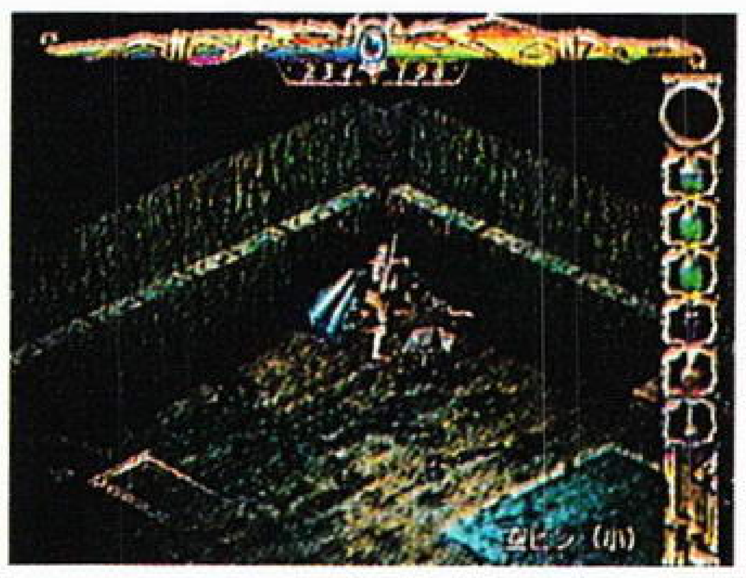
类似《DIABLO》的游戏

这一次的《罗德岛战记》与以前的版本迥然不同的是它那类似《DIABLO》的游戏方式。游戏是以第三人称的斜上方视点在迷宫中进行的，而且画面中也会有一个跟《DIABLO》一样的地图，看上去的感觉就像是在玩《DIABLO》一样。此外游戏还提供另一种地图，只要同时按L键、R键和STAR键就可以出现。这种地图和前一种相比要详细一些，如果借助前一种地图还会迷路的话，就可以求助于这一张了。

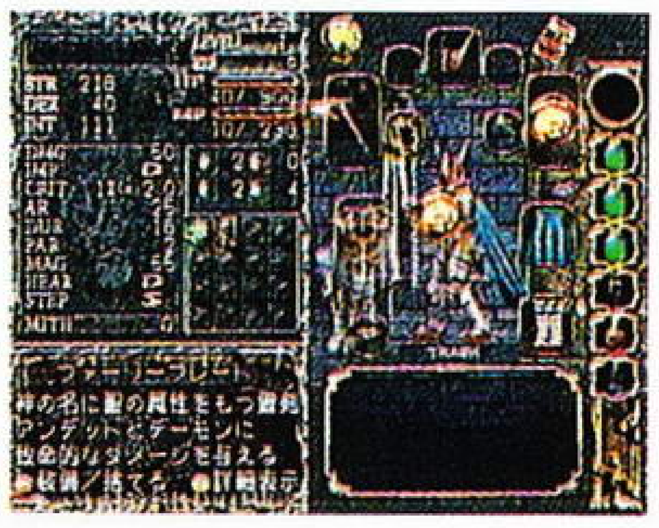
绝非《DIABLO》第二

虽说此作和《DIABLO》很像，但也不是完全的《DIABLO》类游戏。主要一个不同点是此作会有分支故事。当主角和一些特定的人物谈话时会启动分支剧情，谈话中的一些选择就是分支的触发器，所以不可以轻率的选择答案。而选择的结果经常是战斗与否。

道具的升级



主角在迷宫中可以取得各种各样的道具。例如头盔、铠甲、剑、盾、护腕、披风等等。如果把找到的古代文字刻在剑或铠甲上，这些道具就会立即升级，威力大增。



体贴的指导

玩家可以在游戏中发现很多有黄色箭头的石碑，可以通过按A键的方法来看碑文。这些碑文是指导玩家如何进行游戏的。这一要素对于第一次玩这个游戏的玩家很有帮助，而玩熟此作的玩家只要不对着石碑按A键就不会有任何影响。

一再跳票给人的愤怒，

不会影响玩家的期待！

勇者斗恶龙VII

DRAGON QUEST VII ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型：RPG　发售日期：2000年5月底	

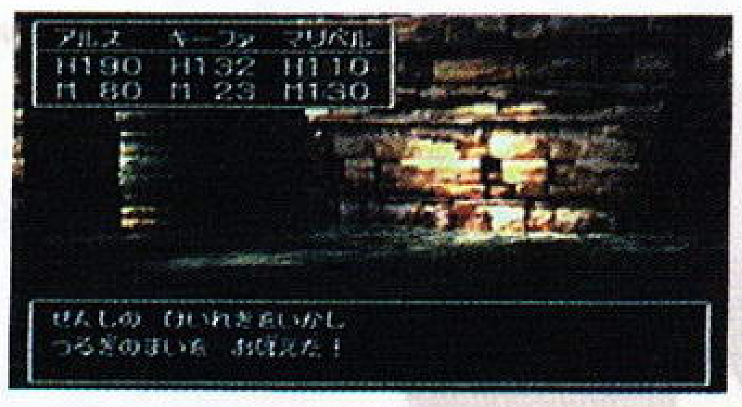
现在真的不好说大家能否在看这期杂志的时候也看到《勇VII》的发售。不过，无论《勇VII》能否发按期发售，《勇者》迷们还是想要更多的了解《勇VII》报道吧！所以我们这一期继续为大家报道有关《勇VII》的消息。

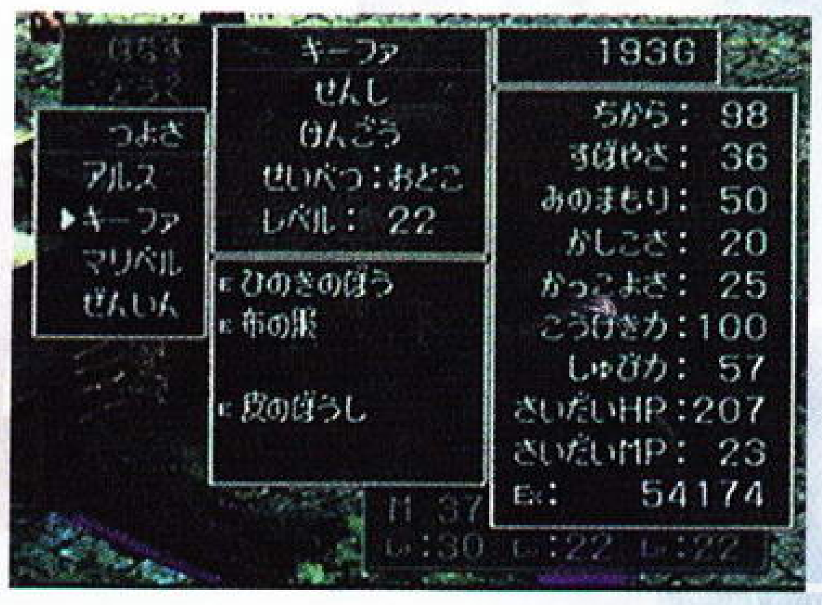
《勇VII》的最大特点就是对话！

上一期我们提到过和同伴对话是很重要的一环，而据最近的资料来看，对话很可能就是这一集的重心所在。说不定游戏的一再延期与这个对话系统的调试有关呢！因为游戏中的对话是很有个性和针对性的。首先，角色的说话是很符合自己个性的，有时一句简短的回答会反应出说话人的性格特点来。对于同一件事问不同的同伴会得到不同的说法，真的是很有意思！交谈的另一重要作用是会使同伴的能力提升。与同伴对话不但可以了解同伴的性格和心情，也可以得到许多的提示。在战斗的时候也可以和同伴对话，这时选**はなす**（说话）就可以听一听同伴对这次战斗的想法和建议。这可是非常有用的！因为主角或同伴的行动，甚至敌人的行动，都会使对话内容不同，同伴会针对当时情况说一些敌人的弱点或战斗提示。另外，玩家不但可以和同伴、村民等人物说话，还可以和那些怪物对话！甚至可以从他们那里得到一些有用的资料！对话真的已经成了《勇Ⅶ》的一个大卖点！

职业

这一集里玩家可以随时自由地变换职业。如果做战士达到了一定的等级又想去学会复活咒文的话，就可以立即转职做僧侣。当学会了复活咒文后可以立即再转职成战士或其他的职业，学会的咒文不会因此而消失。游戏还会把玩家曾做过的职业以简历的形式记录下来。





移民的城市

在游戏中玩家可以到达很多神奇的地方。例如高原、山川、森林等等。那些地方本来是没有人的，可是只要主角找到这些地方并介绍给别人后，一些对原住地不满意的村民就会有迁往那里的想法。当主角多找到几个这样的人并达到一定的数量后，他们就会真的迁移到新的地方开始他们的生活。首先他们只有能力建成一个小镇，可是随着时间的推移，人口会越来越多，最终小镇会变成一座城市！

收集怪物

这一次，除了要打倒怪物，还可以收集和饲养他们！玩家会在不同的地方遇到不同的怪物，且种类非常的多。对于同一种怪物，只要喜欢，就可以多饲养几只，完全随自己的喜

好。但是要饲养怪物首先要给它们活动和居住的地方。当玩家找到了叫作"生息图"的道具后就可以在此图所对应的环境中建怪物公园了。

每一张"生息图"都代表不同的自然环境，只有得到了相应的"生息图"才可

不同的自然环境

怪物的宿舍

以在那些环境中建怪物公园来养怪物。如果在同一个公园中有多只同种的怪物就会有怪物宿舍出现！

这一次可以再为大家介绍几个怪物，它们全都是一副邪恶的样子。

岩石企鹅

一个由岩石制成的怪物，用岩石来攻击敌人。

长尾猴

它会在树林中突然出现，并用果实投掷敌人。

炸弹怪

一个圆形的怪物，走起路来是一跳一跳的。它会从口中吐出很恶心的东西来攻击主角。

千眼怪

这个怪物全身都长着眼睛，给人非常恐怖的感觉。当它的眼睛全都睁开的时候就是攻击的时候，只是不知威力如何。

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：未定

10的6次方是多少？是100万！现在SEGA就要从电脑上移植一个可以供100万人同时在网上对战的游戏《10 SIX》！这绝对是值得大家期待的大作！现在游戏的网络功能日益成为一个热点，不断有网络游戏投入开发和发售，相信要不了多久，游戏的网络功能将成为一个必需的元素！

游戏的背景故事

在未来一个未被开垦过的星球上发现了丰富的矿产资源。这种矿物能产生被称为"Transium"的能源。在能源第一的未来，这个星球引来了四个集团来开发。这四个集团总共要雇大约100万名士兵来保护自己的矿产和基地。玩家就是以一个新兵的身份加入到游戏中来的。那么其它的士兵就是和你一样来自世界各地上网游戏的人。他们可能是你的战友也可能是你的敌人。如何与战友完美的配合，守住己方的基地，攻陷敌方的基地就是游戏中要做的事。

永无终止的战斗

游戏的服务器将24小时开放，玩家随时可以加入或退出。你完全可以和一些人混熟并坚持加入同一个战争集团，并且约定好轮换着上网游戏，使得已方总是有士兵在看守，不会因防守空虚给敌方以可乘之机。你也可以这一次加入一个集团，过会儿却去加入另一个集团。有的时候好不容易和战友打退了敌人潮水般的攻势，当下次再上网来玩的时候却发现基地被敌人完全摧毁！在游戏中玩家操控的是一个机械人，在开始游戏之前先要为自己安装一定的装备，然后进入游戏接受任务来提升自己的LEVEL。也许你是第一次加入，这时你的实力比较弱。很有可能一个老兵会接到一个保护你的任务。当你看到他为了保护你而倒在敌人的枪口下时，你很容易的就会完全的投入到这个游戏中去。于是你奋力杀敌，狂升LEVEL，集合一整队的战友向敌人的基地发疯般的攻击、攻击、再攻击……

TEXT BY：GOUKI

Jリーグ実況 ウイニングイレブン2000

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPG	发售日期：2000年6月22日

前几期中还在谈论PS上是否会有WE5，现在……让你热血沸腾的WE又回来了！

WINNNING ELEVEN2000

这一次的舞台是日本J联赛！

以J联赛为题材的《WE》系列上一作的推出时间是在97年，中间经过了“最终版”与《WE4》的进化，如今系统可以说是相当完善了。这一次以J联赛为舞台的《WE2000》与前作相比有什么改善呢？

可选球队的范围扩大到J1与J2！

前作中只可选用J1的俱乐部队，在此作中更可以选用J2的球队！所谓J1与J2，就如同我国的甲A与甲B一样，中间同样存在着升降级制度。不要小看J2的球队，日本未来之星小野伸二目前就在J2的浦和红宝石队效力。J1共有16支球队，J2则有11支。

游戏模式有哪些？

“MATCH MODE”与“CUP MODE”是不可缺少的，而游戏的主干“LEAGUE”相信会导入《WE4》中大受欢迎的“MASTER LEAGUE”中的球员购买系统，这样才会更投入，乐趣更多；“SPECIAL MODE”则是每作必有的明星赛，东西梦幻球队的对决就在这里展开。

系统的改进

《WE》系列的每一作都会做出一些人令人惊喜的改进，这一次的《WE2000》将会对球员能力、队伍设定做出调整，力求完美。

加入球员受伤的设定

以往的WE系列中是没有球员受伤这一设定的，被铲倒后立刻就能爬起来继续比赛，这似乎不太符合如今越来越激烈的足球比赛的实际情况？加入了这个设定之后，你的明星球员可就不能一味的猛打猛冲了，一个不小心被放倒“再也爬不起来”，那球队的实力可就大受影响了。加入这一设定带来的另一个问题就是球队替补球员的实力不可与主力球员相差太多，否则一场球赛下来几张黄牌累计、几个受伤，下一场怎么打？

球员能力值设定更加细致

前作中球员数值设定的上限是9，而在此作中为了避免球员之间的能力差距过于明显，能力值的上限被设定为19，想一想速度18与速度19的球员虽说有区别，但应该不会出现“绝对追不上”的情况吧！另外新增了一个“RESPONSE”（反应）的设定，球员对于来球的判断速度以及在短时间内处理球的能力就体现其中了。而球员能力值的高低不单与本身的设定值及其状态有关，在受伤后能力值也会下降，这样一来有时就会“被迫”换下自己所喜爱的球员了，是不是有种很真实的感觉？

队长的设定

其实在WE4中就有这个设定，但是球队的队长除了臂上多了一个队长袖标以外实在是没有什么其他的作用，而且也不能任意变更。此作中的“队长设定”除了可以任意设定外，在比赛中还有其它的作用，相信会是“球队战术的执行人”之类的东东吧！

最强的CPU

此作的CPU的AI被继续强化，除了自己的无球队员在跑位和执行战术时更加的灵活，在与CPU对战时你会体会到比初接触《WE4》时更加困难的感觉，面对更强的挑战你是不是也感到热血沸腾了呢？

真实的球场环境，强烈的临场感

在《WE4》中不可能将每支国家队的主场都真实的刻化出来，不过移到相对小范围的J联赛就完全有可能了。相信对于日本的球场大家印象最深的便是“国立竞技场”了，其它的例如“横滨国际综合竞技场”等J1、J2的球场都会在《WE2000》中重现。同时还收录了各队的啦啦歌及球迷的呐喊声，气氛热烈十足。

关于《WE2000》种种猜测

游戏的发售日已经确定，“恰逢”四年一度的欧洲杯开战，不知游戏中会不会出现欧洲的俱乐部以及欧盟球员呢？《WE4》的“MASTER LEAGUE”可以说是开创了《WE》系列的另一种玩法，而J联盟的J1+J2也不过27支队，国宝级人物中田英寿以及其他在欧洲踢球的如城章二、明波浩、三浦知良等球员应该是没可能不出现在《WE》系列，特别是这次以J联赛为舞台的《WE2000》，因此，欧洲俱乐部或欧洲球员在此作中出现的机会应该是很高的。而加入的一些新系统会给《WE》系列带来什么样的变化，暂时还不敢肯定，不过应该是越来越“真实”了吧！这一作中球员加入不少新动作，如跑动时突然折返、变向带球移动等等，由于KCET并未有对这些新要素做任何解说，因此在这等待的一个月中，我们还是凭自己的大脑去想像，用自己的心去等待。

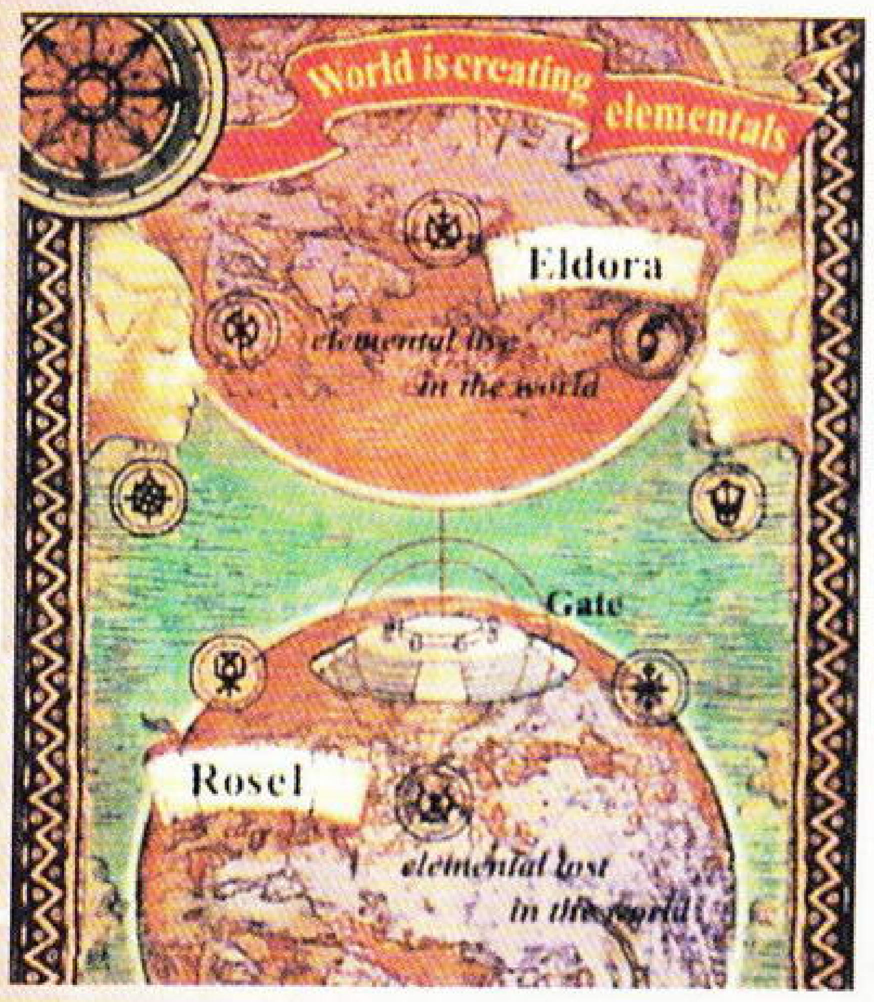
ELDERGATE™
エルダーゲート

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：RPG　发售日期：预定2000年6月29日	

KONAMI的RPG大作！
一个变化莫测的游戏！
极具战略性的战斗系统！

早就听说KONAMI要出一款RPG游戏，不过一直没有把它当回事。KONAMI给人的印象是擅长做音乐游戏和体育游戏，所以对于KONAMI的RPG还真没有给予重视。可是从现在拿到的资料看，这一款游戏绝对是可圈可点的佳作。那么我就把它介绍给大家吧！

游戏的故事背景



游戏的背景是以神话为基调的。话说有两个并存的世界"Eldora"和"Rosel"，在两个世界之间有一个可供人们往来的"门"。"Eldora"是8种精灵生活的世界，那里充满了生机勃勃的创造力。"Rosel"是一个由神创造出来的世界，它不像Eldora一样可以无限地创造，它在很多方面都有规则和限制，就像我们生活的现实世界一般。Rosel世界的存在要消耗精神力。有一天GATE的力量消失了！Rosel世界顿时一片混乱，很多东西都毁掉了！我们游戏的主角是一个精灵使，他在Rosel毁灭时利用GATE仅剩的一点精灵力逃到了Eldora。从此他为了找出GATE力量消失的原因而展开了他的冒险旅程。

人物介绍

费特

他是游戏中的主角。作为一个18岁的见习精灵使，他一直监视着GATE的情况并及时逃过一劫。他以找回GATE的力量为已任。

艾斯多鲁

一个遇事冷静，时常思考的智者。总是以自己的智慧给费特以启示，是一起冒险的同伴。

古乐

他是一个18岁的热血青年，有斗志也很有自信，目标单一而执着。他的单纯使他的防御力较弱，但也使他的攻击力很高。他身上的"火精灵"有可能是他具有这种性格的原因吧！

迪奥娜

一个17岁的女性精灵，生活在森林中，不喜欢人类。她擅长使用弓箭，在森林中设下了大量的陷阱。她后来随主角一起冒险。

马古兰特

此人24岁，外表严肃冷酷，事事都要讲规矩。不过他为人真诚，时常帮助别人。他的另一个特点是体力过人。

战斗系统

游戏的战斗系统很有特色，既有战略性又给人以紧迫感。因为它集成了真实时间

普通的武器攻击

变化、行动力和攻击范围的概念，使得游戏的战斗系统成为此作的一大卖点。

极酷的戒备姿势

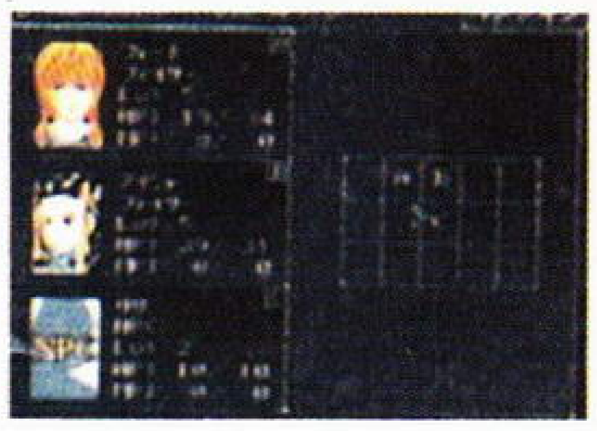
武器攻击

大家可以看到战斗时有一个行动力的状态条，当它恢复至全满时时间暂时停止，让玩家选择攻击动作。在做直接攻击时有一个攻击范围的限制，图中的红色区域就是可以攻击到的范围。要注意的一点是装配的武器不同攻击范围也会不同。时间和距离的配合使游戏的战斗极富战略性，一定要多动脑筋。

红色圆为攻击范围

魔法攻击

魔法攻击不受距离的限制，可以在远距离作出攻击，可是在施魔法前处于无防御状态，很容易被敌人重创。



调整阵形

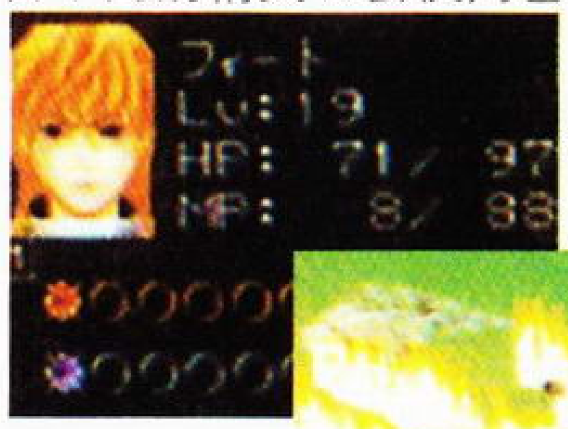
战斗阵形

因为武器攻击和魔法攻击的距离不同，且施魔法时易受攻击，所以排出一个什么样的阵形是非常重要的。一般来说应该把武器攻击的队员放在前方，让擅使魔法的队员在后面。在排阵形时还要考虑到一些攻击范围大的武器有可能会误伤队友，还要把一些战斗力低的NPC放在阵形的后方。

精灵石

精灵石的装配

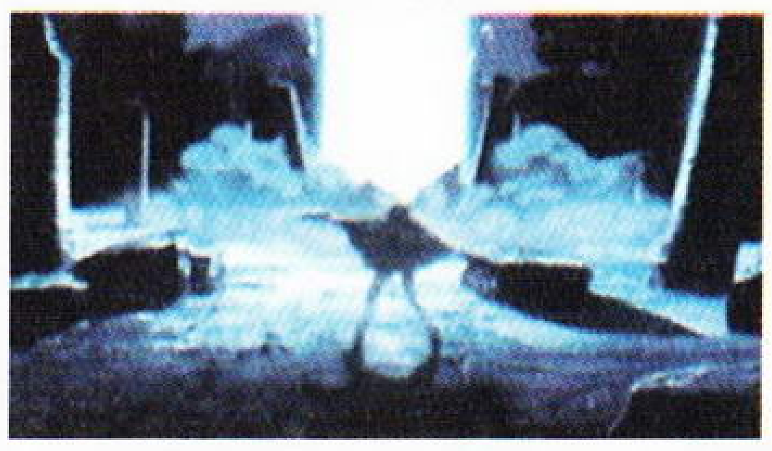
精灵石是游戏中最重要的道具，能在冒险的旅途中得到，有了它便能增长防御值和攻击力。精灵石有很多种类，配备不同的精灵石会使角色习得的魔法不同。玩家可以选择把精灵石加在魔法方面还是武器方面。如果是加在魔法方面，就可以使法力大涨或是学得新的魔法；如果是加在武器方面，就可以学得新的必杀技或使必杀技的威力和次数上升。



华丽的必杀技

变化莫测的世界

玩家每次进入游戏都会发现所有地形都变化了！不论是迷宫还是城镇都不再是上次的样子了！



阿鲁特魔城又变了地方

ときめきメモリアル2

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：预定夏季发售

被改为AVG的《心跳》名作，不知你是否还会喜欢呢？

心跳回忆2 DRAMA SERIES vol.1

KONAMI的成名之作，到现在为止应该没有人会不知道这个游戏吧？现在游戏又推出了新的一作——DRAMA SERIES vol.1。唯一与原来不同的是，这款《心跳》新作现在由育成SLG改为了AVG，主要讲述的是主角与寿美幸之间的一段故事。游戏完全去掉了原来的育成成份，而改为了纯文字性的冒险游戏了。在游戏中，经常会在与女孩子的对答时出现选择分支，玩家一定要选择适当的答案才可以提高女主角对玩家的好感度，并且还会影响到游戏故事发展的线路哦！

寿美幸的故事

在本集游戏中，主要的女性角色是《心跳2》中的一名人气角色——寿美幸。在高校一年级那年的夏天，寿美幸因为在游戏机中心玩《DDR》(KONAMI可真是……)的时候得到了非常高的分数而被强制要求参加全国性的大会预选赛，另外还有一位与她一同出赛的同伴——安东尼。到了她们乘船前往比赛地点的时候，寿美幸的舞伴不幸受了伤，正在此时主角出现在我们可爱的女主角面前，于是很当然地就被美幸给强行拉住，而故事也就这样开始了……

心跳中的《DDR》

相信大家一看到前文所提到的《DDR》就会大致猜到此次《DRAMA SERIES》中迷你小游戏的内容了！BINGO！答对。此次的迷你游戏就是对应跳舞毯的《心跳版DDR》！而此次所采用的音乐中有很大一部分都是KONAMI为《DRAMA SERIES》重新制作的混音版本，各位《心跳》迷加《DDR》迷可一定要注意啦！

ACONCAGUA

アコンカグア

Aconcagua... El Centinela Blanco
Sobre sus pendientes inhumanas, donde el hielo y el viento son soberanos,
frequentemente los extremos se unen, el comienzo y el final de un camino, exito y fracaso, vida y muerte.

PS	SCE	CD-ROM
	游戏类型: AVG	发售日期：预定2000年6月

飞机坠落大雪山！
还有特种部队一路追杀！
如何才能逃出生天？

背景故事

在南美洲的一个小国家默鲁扎(MERUZA)，政府以军事独裁来压迫人民，这使得人民日益不满。有一个民主革命的斗士芭查玛玛（BACHAMAMA）流亡于美国，为了推倒独裁政府而奔波于世界各地进行演讲，这使得她总是处在被逮捕和刺杀的危险中。终于，她的演讲有了一定的成绩，她要回国继续奋斗！

当她乘坐的班机飞到南美洲的阿肯卡瓜峰上空时，机舱中的一个定时炸弹爆炸了！被炸成两截的飞机坠落在阿肯卡瓜峰上。幸运的是，

芭查玛玛和很多乘客都还活着，只是被困在了冰天雪地的山峰上。生存的乘客中有一个日本电视台的新闻记者加藤，他是为了到南美洲的高山取材作报道的。当时人们尽力要脱困，可是无线电却不起作用，看来只有靠两条腿走出大雪山了！

经过艰苦的跋涉，众人终于遇上了"救援队"！可是，"救援队"非但没有向众人伸出援助之手，反而开枪射击！这是怎么一回事？！

由于"救援队"的狙击，众人都不敢再下山了。然而山上的恶劣天气使众人经受痛苦的煎熬，时间一点一点的过去，人们快要忍受不了……

人物介绍

芭查玛玛

33岁，默鲁扎人，是英勇的民主革命家。南美洲的小国默鲁扎被军事独裁政府统治，那里的人民长期受到残酷的剥削和镇压，其中的有识之士组成了革命军，为推翻反动政府而努力。芭查玛玛的父亲是革命军的领导人物，后来被反动政府杀害。为了继承父亲的遗志，芭查玛玛决定回到默鲁扎和革命军一起战斗。但是她回国所乘坐的班机被定时炸弹炸毁，她虽幸免于难却还要面对恶劣的自然环境和军队的狙击。

加藤

29岁，日本人，酷爱登山运动。这次为了制作一个登山运动的节目前往南美洲的高山区，同行的还有摄影师及电视台的工作人员。他们不幸地和默鲁扎民主运动领袖芭查玛玛同坐一次班机，被卷入了独裁政府暗杀芭查玛玛的事件中。

阿肯卡瓜山峰海拔6,959米，在阿根廷和智利的接壤处，属于安第斯山脉。因为海拔非常的高，所以终年积雪，是一个人类不易生存的雪峰。

ILLBLEED

イルブリード

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：ETC	发售日期：预定秋季发售

各位喜欢恐怖游戏的朋友们，这次我给大家带来了一款绝对能够刺激你大脑每一个细胞的游戏——《ILLBLEED》。这款游戏自发表至今，整个游戏界都在关注着它的进一步消息。现在总算有了详细的资料，在这里我们将一步一步迈进这块恐怖的新领域！

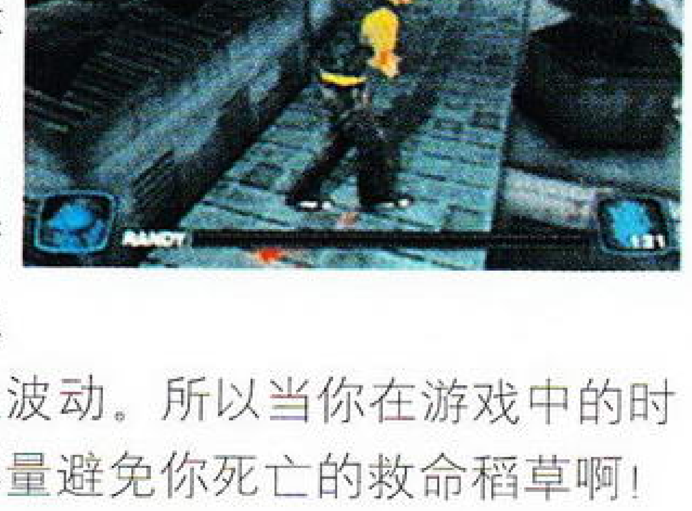
故事简介

有一个叫MICHAEL的富翁，他动用了5亿5千万元兴建了一座世界上最大的鬼屋，在这个鬼屋里面进行了一个名叫"ILLBLEED"的游戏。每一个参加游戏的人，只要从这座巨大的鬼屋中逃生，就能得到1百万的奖金，这吸引了为数不少的人。但是，到目前为止还没有一个人能够从那些各种各样的鬼怪爪下成功脱离这间屋子的。到底这间鬼屋可怕到了什么程度呢？你是否有把握从这间鬼屋里成功脱逃呢？

神秘的大屋

在这间可怕的屋子里面，隐藏了很多奇怪的生物和陷阱。一个不小心，你就会被突如其来的怪物给吓个半死，而且那些陷阱也都不是好过的。你要小心走着走着忽然被莫名其妙地砍掉了脑袋！似乎非得把你给吓死，这栋鬼屋里面的怪物杀人的方式非常地残忍，像砍头啊、斩腰啊什么的。似乎是只要你能想得到的死法，这栋屋子里面的鬼怪都会！

感官



为了讲究真实，游戏中使用了四感，让你能有身临其境的感觉。游戏中的所谓的四种感觉即是指视觉、嗅觉、触觉和第六感。这四种感觉都使用一个波状框来表示，而当某一种感觉受到了刺激的时候，与该感觉相对应的波纹线便会出现波动，所受的刺激越大，波纹线波动的也就越厉害。例如当玩家听到怪物的叫声之后，他（她）的听觉与第六感都会相应的随之产生波动。所以当你在游戏中的时候，一定得好好利用这些感官，这可能尽量避免你死亡的救命稻草啊！

突然死亡

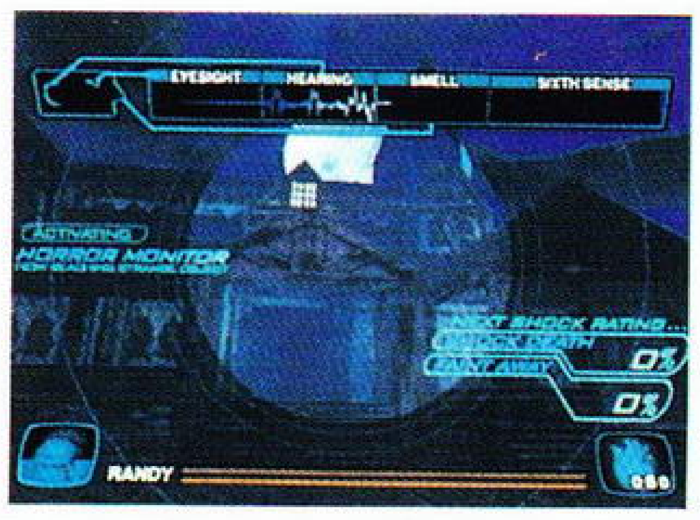
真正的人类的心跳是每分钟跳60下左右，在游戏中也是如此。游戏中人物的心跳通常都是维持在每分钟60下左右的，但是一旦碰到了突发事件，心跳便会加快，或者是负伤以及心理承受不了的时候，心跳便会减慢。当心跳停止时，也就是你的死期到了。所以一定要记得时时检查自己的心跳，以免发生突然死亡的现象。

感受系统

可能这个游戏太过于强调真实了吧，游戏中的主角一旦碰到了自己不能承受的事情的时候，他很可能会发生"惊慌"、"昏迷"、"断气"以及"爬行"等几种反常的动作，所以玩家一定要记得时常要将角色的心态保持到平静的状态，免得死得不明不白。

HORROR MONITOR

当游戏角色靠着自己在游戏中的四种感觉发现了危险之后，就可以使用一种叫做HORROR MONITOR的工具来将可疑的地方封印起来，这样便可以避免危险的发生。不过在使用HORROR MONITOR的时候，会消耗人体的"肾上腺素"，而且当游戏角色的"肾上腺素"被消耗完之后便会死亡。所以当你在使用HORROR MONITOR的时候，一定要先看一看自己的身体状况，小心你还未碰到鬼怪就已经一命呜呼了。



游戏角色介绍

凯文·卡兹曼

17岁，着迷于恐怖电影与恐怖小说，尤其对中世纪欧洲的传说特别在意，因此在历史方面的造诣非常深。

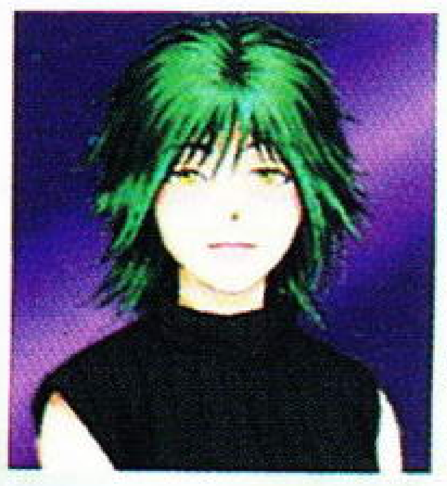
兰迪·费尔班克斯

18岁，最近一段时间里才开始从橄榄球部转入恐怖电影研究部的，但是对于电影的内容都不是很感兴趣，只不过是喜欢那些半裸的美女被杀害的镜头（真是有够变态的……）。

莉克·克莉斯蒂

16岁，"CASTLE LOCK"高中恐怖电影研究会的会长，由于其家里曾经经营过"恐怖鬼屋"，所以从小就对恐怖电影十分着迷。去年在电视节目"CALT QUIE HOUR"中的恐怖电影问答中以全对的惊人成绩获胜，从此迈向了成为女演员的第一步。

米歇尔·沃尔特

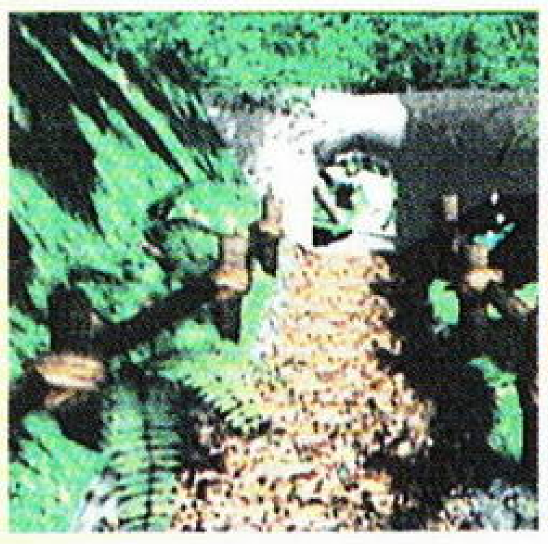


17岁，是美国超能力协会承认的超能力者。天生具有很强的心灵感应能力，能够感应灵体的存在，对《EXORCIST》等恶灵、鬼魂一类的电影很感兴趣。现在正在"ILL BLEED"附近的小镇里进行野外研究工作。

PHANTASY STAR ONLINE

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：预定年内发售

有许多老资格的玩家一定都还记得很久以前SEGA在其8bit主机上推出的《PHANTASY STAR》，这款游戏曾经令许多人感动过。如今，SEGA终于发表了它的最新续作——《PHANTASY STAR ONLINE》。时隔多年，让我们来看看这款游戏究竟有了哪些变化。



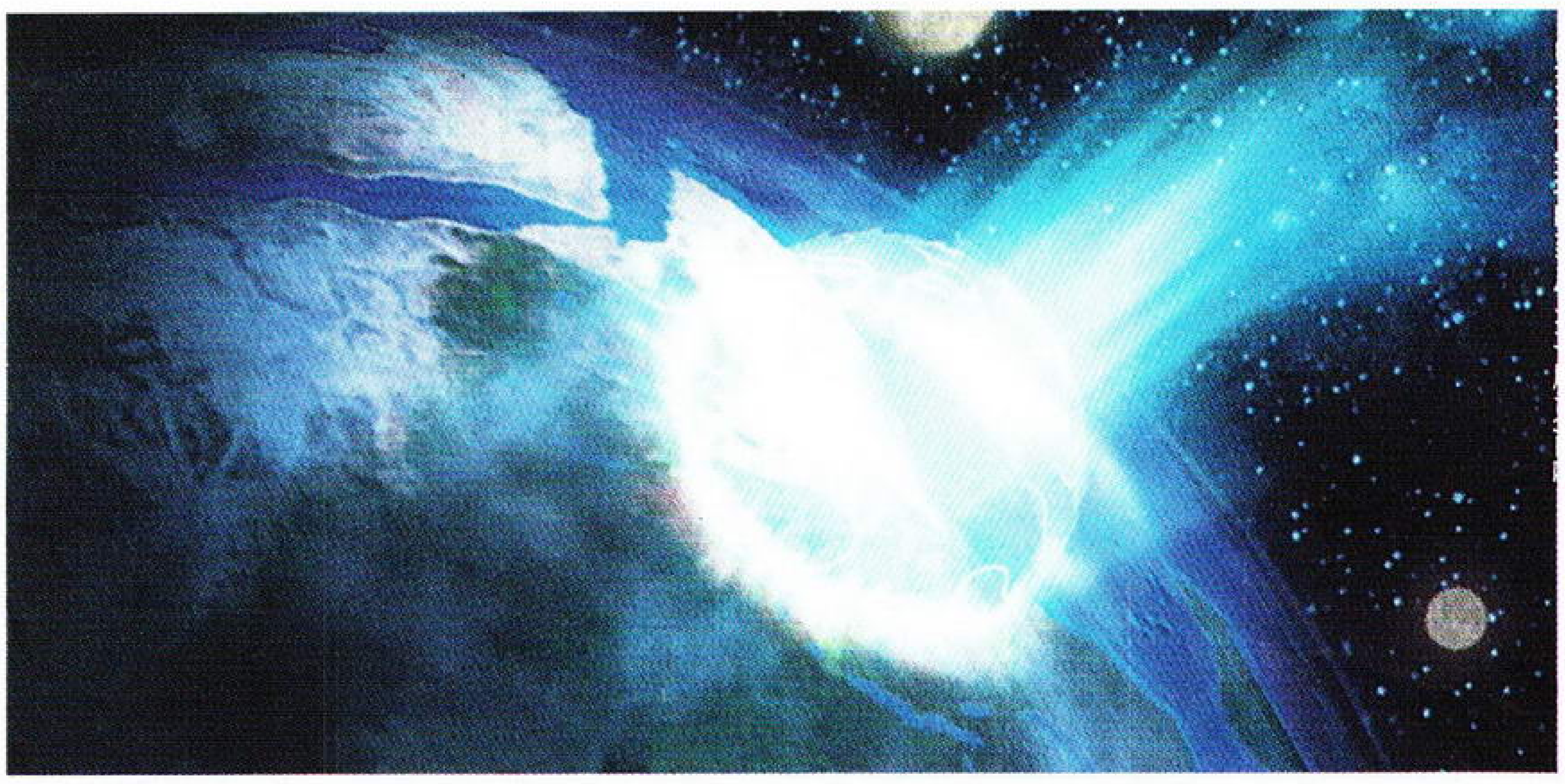
SONIC TEAM的强力制作

本次负责《PHANTASY STAR ONLINE》的制作的，是因制作《SONIC》、《救火英雄》等游戏而出名的SONIC　TEAM。这次他们将使用最新的网络技术来制作《PHANTASY STAR ONLINE》这个游戏。其实早在SS时代，SONIC TEAM小组就已经开始了对网络游戏方面的研究，从不同的角度探讨NETWORK中到底怎样做才能使玩家得到最大的乐趣。最后得出的结论是"与参加游戏的人们有着共同目标"，于是以这种条件作为网络游戏的目标的《PHANTASY STAR ONLINE》便诞生了。

新的《PHANTASY STAR》

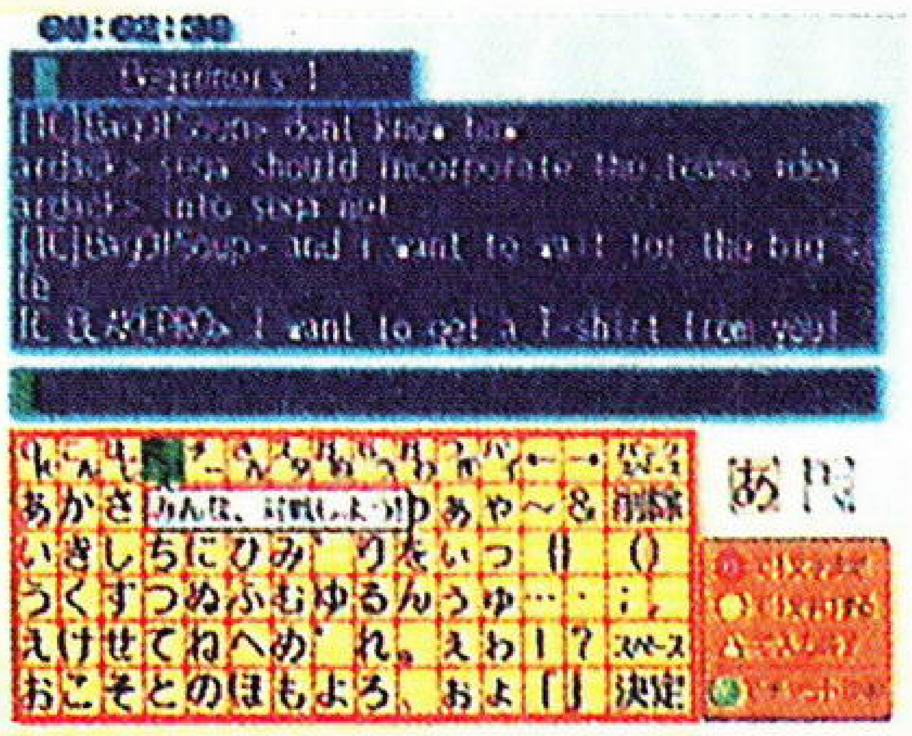
虽然这部游戏与前作并没有丝毫关联，但是在设计游戏世界观的过程时，宇宙船、机械、镭射枪以及在空中飞舞的龙等等，都令人想起前作的感觉。

《PHANTASY STAR ONLINE》的故事是在一个实时的3D世界里面冒险。所以，就连那从墙壁里面冲出来的龙，都能够让玩者感受到无与伦比的紧张与刺激。



游戏中的故事背景

游戏的年代背景，是人类可以利用太空船自由来往于各个恒星的年代。故事是由一艘到达惑星的移民船开始。在第一次移民船开拓之后，随后而来的第二次到来的移民船亲眼目睹了惑星表面的一次大爆发。在第二艘移民船到达惑星时其燃料早已经用尽，在无计可施的情况下，移民船只有被迫降落。在惑星上再没有人类的踪影，而取而代之的，只是凶恶的怪兽，究竟发生了什么事情？第一次的移民又去了哪里呢？一切真相都有待你去查询！



不再只是一个人的游戏

既然叫做《PHANTASY STAR ONLINE》，那么游戏中的网络部分一定是必不可少的重点，而利用INTERNET就可以与世界各地的人一起进行冒险。与不同的玩家交换情报、一起冒险以及找寻有共同目标的同伴，在《PHANTASY STAR ONLINE》中都可以实现，这种情形可"真是不可思议呀！"

横跨了13年的超级大作——游戏制作人中裕司访谈实录

记：在去年秋季的GAME SHOW中，SEGA展出了一段30秒的《PHANTASY STAR ONLINE》片段，不知游戏的进展究竟如何呢？

中：其实我们前几次的展出只是想让大家对这款游戏有一个大概的了解，至于进度嘛，到现在为止大概才只有20%—30%左右吧！

记：本作的制作工作究竟是何时开始的呢？

中：最开始是我们留意到市场将会变成互联网主导，而RPG的市场也较大，所以便极力找寻适合的游戏种类。终于我们发现了这款多年前的作品，希望能够将一种全新的感觉带给大家。为此，我们也做过无数的实验，证明网络上面合作的动作游戏确实是可行的，才开始认真的制作。

记：RPG虽然非常吸引人，但总给人一种费时的感觉，对于这方面你们是怎样去处理的呢？

中：吸收了互联网动作游戏的经验，我们打算制作一种过关形式的游戏，同时也会对应多种语言，希望能够吸引来自各国的玩家。

记：对于中裕司先生来说，本作的确是款久违的作品呢！

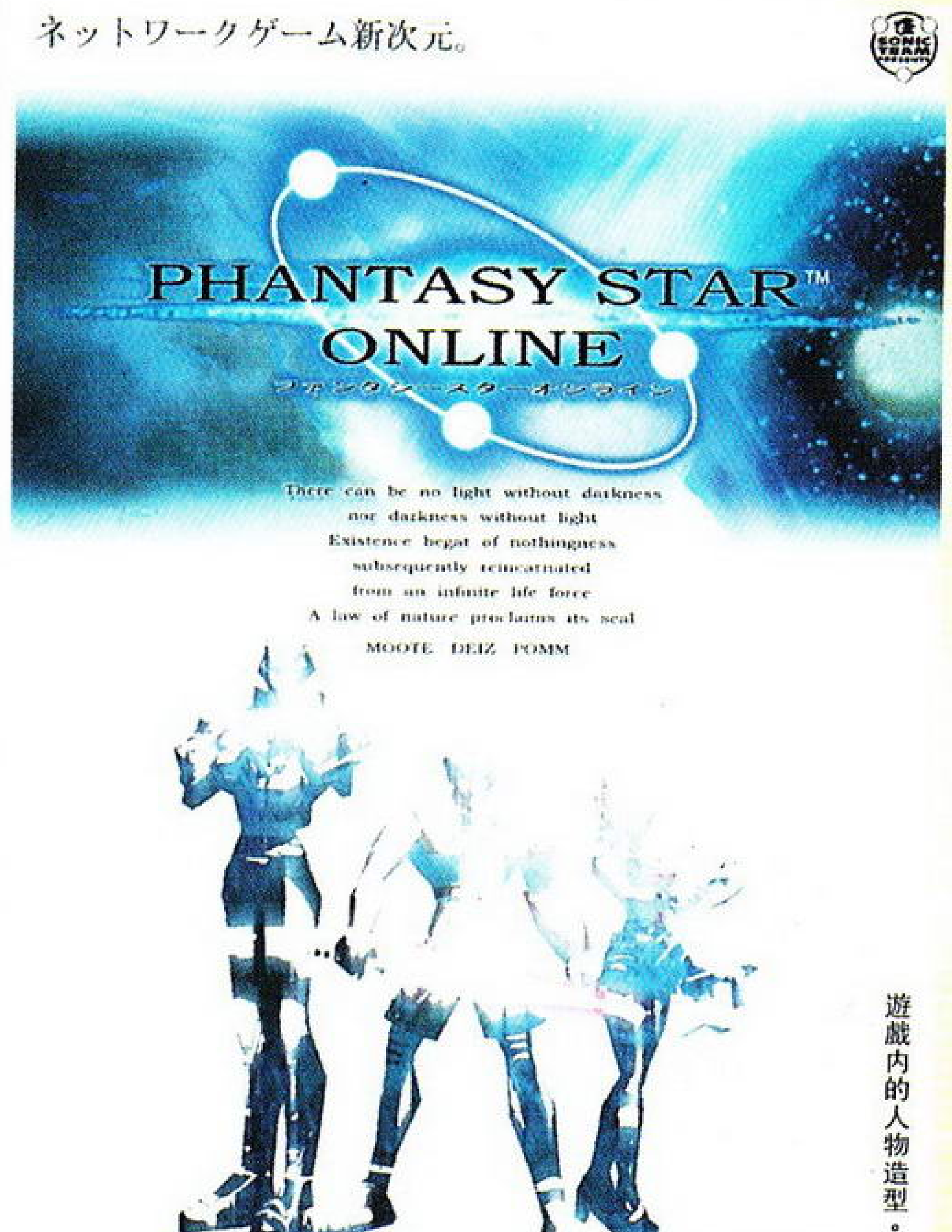
中：对呀，你没有觉得现在的RPG都着重故事的交代，而忽略了原来"角色扮演"的真正意义吗？制作《PHANTASY STAR ONLINE》，就是要让玩家们选择一个真正属于自己的角色，去体验该角色自己的故事。

记：网络上游戏最需要考虑的，当然是上网时间的问题，游戏会如何去解决呢？

中：所以游戏将会以一个一个任务的形式进行，当中当然要靠玩家与玩家之间的合作精神。

记：本作将会以动作为主导吧？

中：对，这次我们将会以动作的形式进行游戏，不过，因为是共同战斗的关系，所以在战斗中，仍然可以作文字上的交流，决定作战的方案的。



遊戲内的人物造型。

游戏中的冒险者们

危险的海洋变异生物

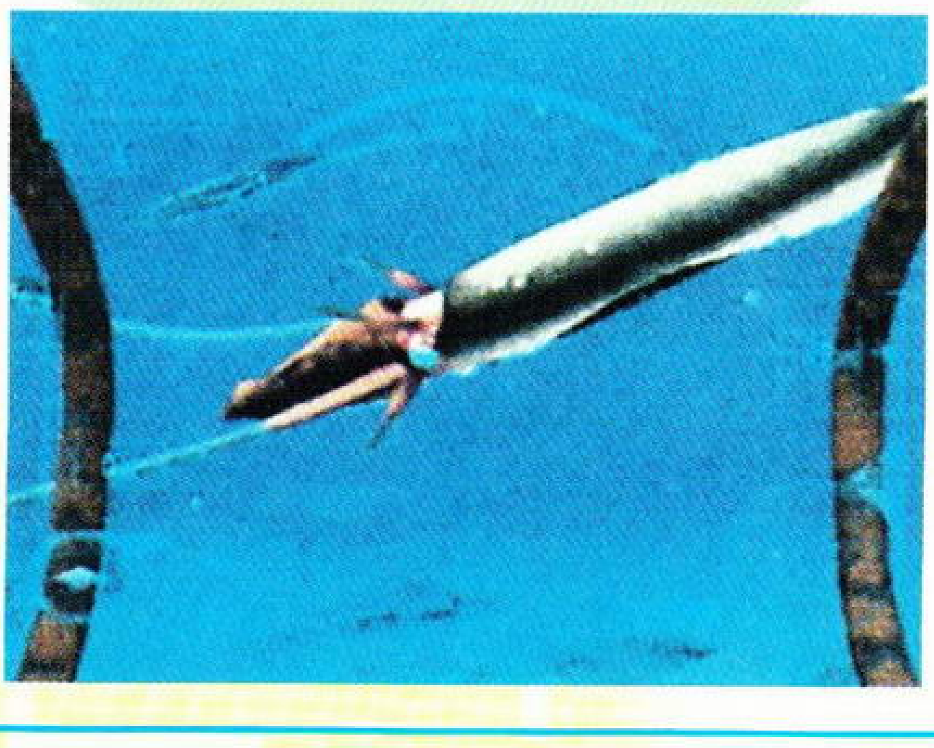
上接20页

此公一次放出来的电量足以令你后悔碰到过它

不要看它外型如此美丽，靠近之后后果自负！

变异后的鱿鱼将会用它的十只触手来攻击玩家

变异后的鲨鱼将会是你在海洋中所碰到的最大的威胁



外型十分像贝壳类生物的古代深海生物

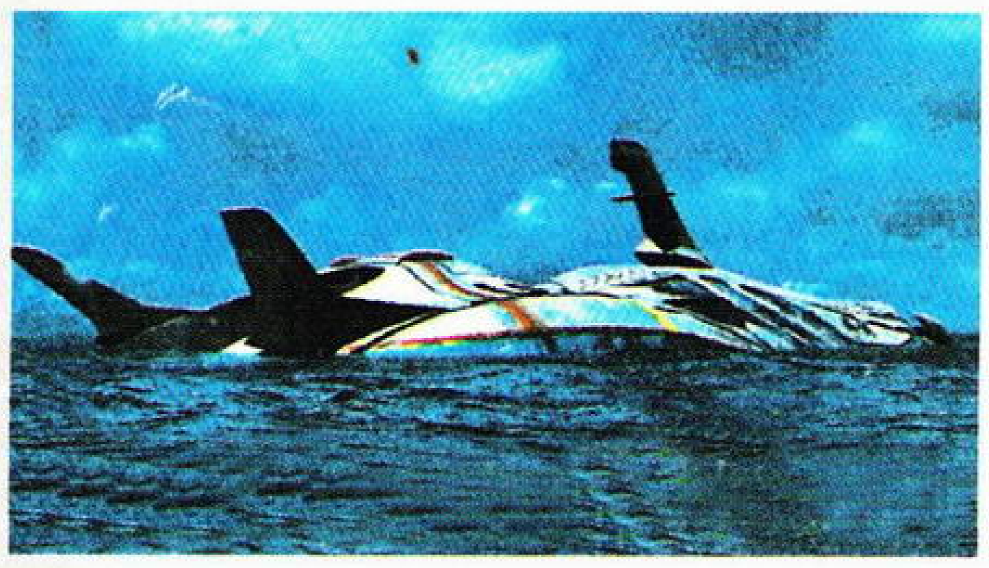
青之6号

TIME AND TIDE

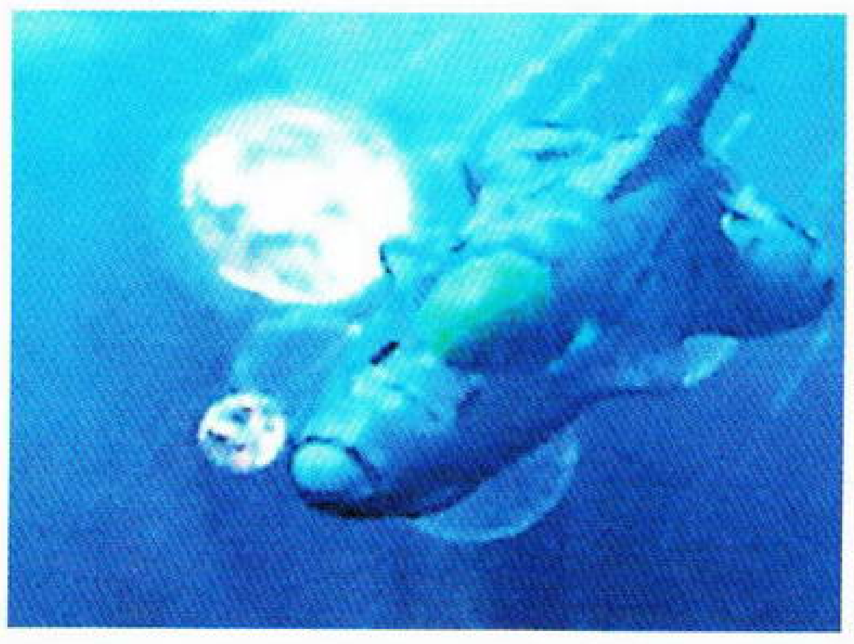
DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：预定夏季发售

前一段时间曾在全日本走红的OVA《青之6号》如今即将被制作成游戏，相信各位游戏&动漫迷们一定非常地期待能在游戏上面再次体验大海的味道吧。现在我们公开的就是DC版《青之6号》的一些游戏资料，FANS们一定不能错过！

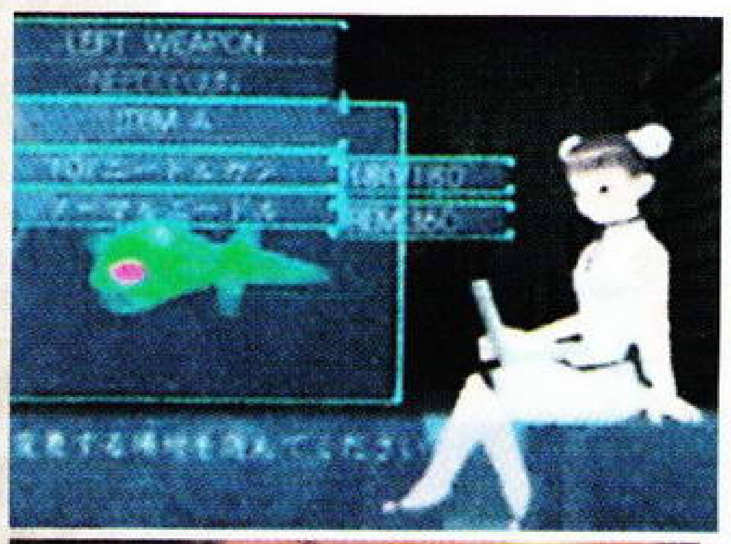
故事



不久的未来，由于世界人口的急剧增长及环境的愈加恶劣，世界各国都将海洋视为新的适合人类居住的地方，并且打算在海洋中建设一个新的世界。于是世界各国便成立了一个名为“青”的国际组织，目的是管理海洋及海洋安全防御，并且对各国派出的潜艇进行任务分配。而“青”的组织者左·大克在建立了“青”之后不久便背叛了全人类。他利用人工的办法使海平面上升，直接导致了10亿人的死亡，而且还利用DNA的变异与组合制作出一群拥有两种生物细胞的合成生物以及一种具有智商的水栖人种。在此之后，左·大克便利用各种合成生物向人类发起不断地攻击，幸存下来的人们再一次受到了死亡的威胁。而此时唯一能够和这些合成生物战斗下去的就只有“青”了……

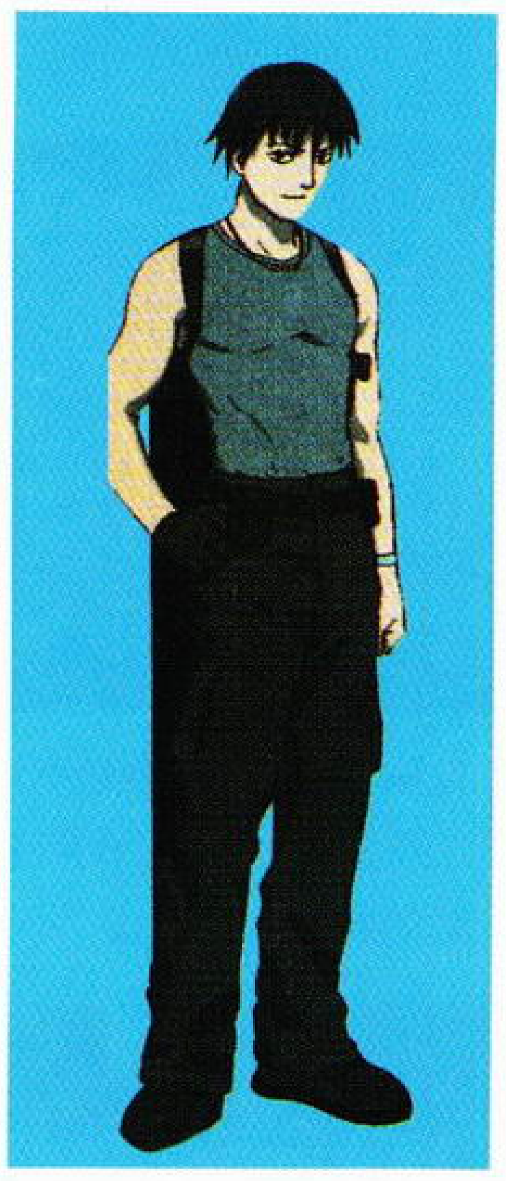


游戏



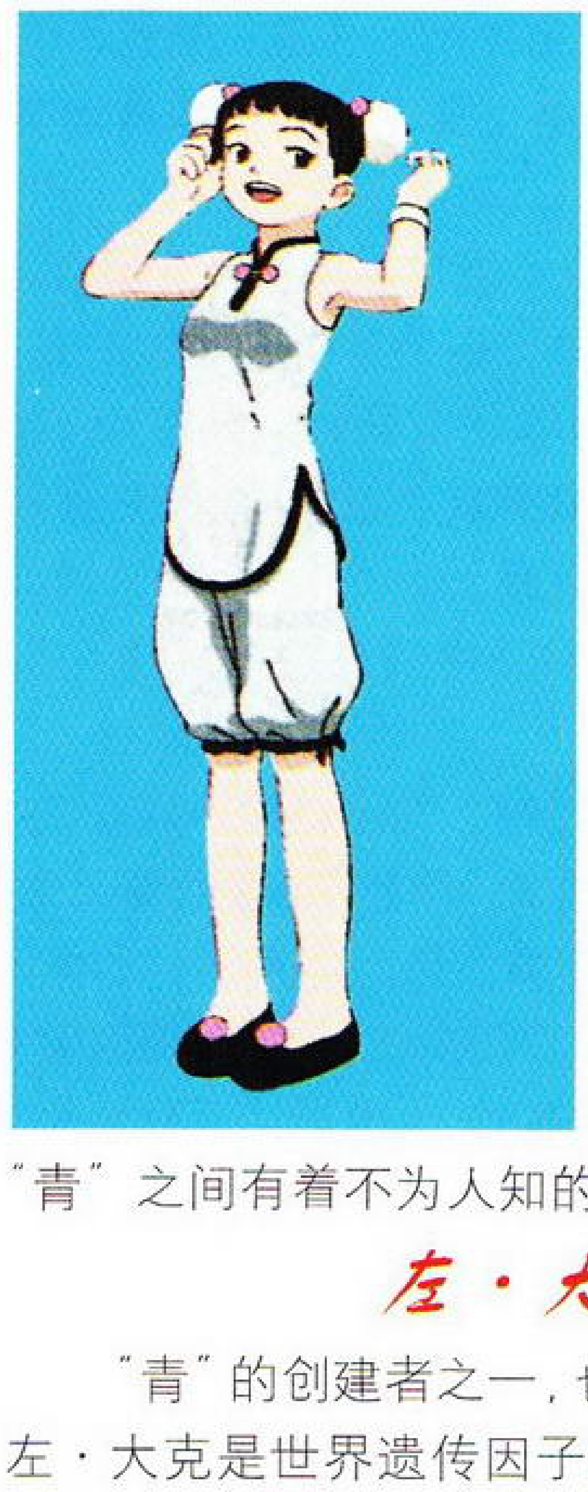
游戏中，玩家要扮演的就是OVA版本中的男主角速水铁，他曾经是“青”的成员之一，而本作中所讲述的是速水加入“青”之前的一段原创故事，也可以说成是《青之6号》的一部外传吧。

人物



速水铁

毕业于“青”组织属下的军官学校的一名出色的职业军人，曾经是国际组织“青”的潜水艇驾驶员，同时也参与了战斗艇“格兰巴斯”的开发工作。后来不知受到了什么挫折而离开了“青”，随后便以海洋打捞为职业而旅行于世界各地。



兰芳

由于左·大克发动的反叛，她在一夜之间失去了所有的亲人，变成了一个居无定所的孤儿。后来与速水铁相遇，并且感到速水就是她唯一可以信赖的人。

阳春玉

一位神秘女性，在游戏的初期出现，并且委托以海洋打捞为业的速水到沉没于海底的城市中打捞出3幅画像。本人似乎与“青”之间有着不为人知的关系。

左·大克

“青”的创建者之一，也是全人类的背叛者。左·大克是世界遗传因子工程学研究方面的权威，并且利用遗传学研制出一种由两个细胞组成的合成生物。

而且现在军方仍在使用的小型机动兵器及机动航母都是由他研制出来的。至于为何会突然对人类发起如此的攻击，至今仍然是一个谜……

穿梭于海底城市之间

本作中有很多时候都会要玩家驾驶着速水铁的小型战斗艇“格兰巴斯·塞勒”在深海中探索，不停地打捞一些深海宝物。而要想在充满危险的海底生存下来，就必须了解海洋中那些变异的合成生物。

隐藏于海洋中的危险

在海洋里航行，对于这些危险的合成生物不得不小心，这里所列出的只是游戏中的一部分，要想保住自己的性命，可一定要加倍的小心呀！

强化自己的装备

在游戏中，玩家通过每完成一项工作来得到一定的报酬，然后可以利用所得的这些金钱来强化自己的“格兰巴斯·塞勒”号战斗艇。

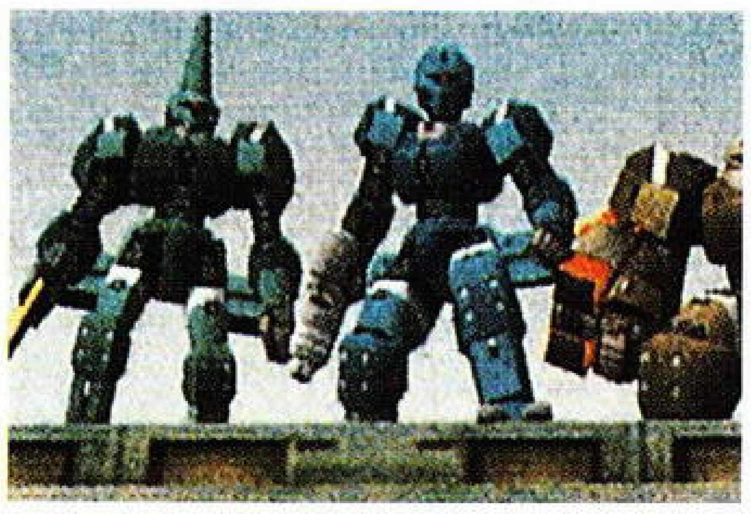
下转19页

DC	CAPCOM	GD-ROM
	游戏类型：ACT+STG	发售日期：未定

ガンスパイク GUNSPIKE

近来CAPCOM似乎总爱与别的知名厂商合作来推出新的作品。先是SNK，而这一次则是以制作射击游戏闻名的“彩京”。而这一款由这两家公司合力制作的动作设计游戏《GUNSPIKE》融合了CAPCOM的一些招牌人物以及“彩京”那绝妙的射击创意，相信一定会使你赞不绝口的。

故事背景



西元20XX年，全世界都陷入一片经济恐慌，各地不断发生破坏活动，人们生活在混乱、不安的世界里。因此，政府组成了一个专门保持和平的半机械化部队，部队所有成员都装备着机动力极高的“MOTORBOOT”，绝对的速度第一！

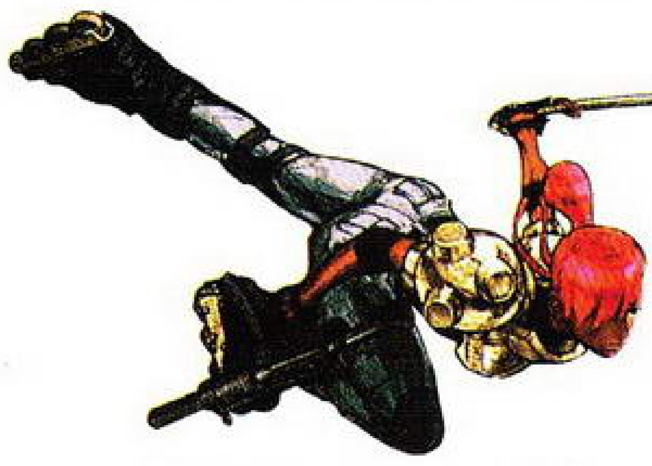
制作阵容

《GUNSPIKE》的故事背景发生在一个已经荒废了的未来。玩家所扮演的是一支极富正义感的特殊部队，维护世界和平。而人物设定是由CAPCOM中的西村绢小姐负责，她曾经担任过《CYBERBOTS》的人设。除此之外，整个游戏都是由多边形制作，令其立体感及空间感都大大的加强！

登场人物

CAMMY

同NASH一样都是从《STREET FIGHTER》中加入的街头战士，号称恐怖的人间兵器。



SIMONE

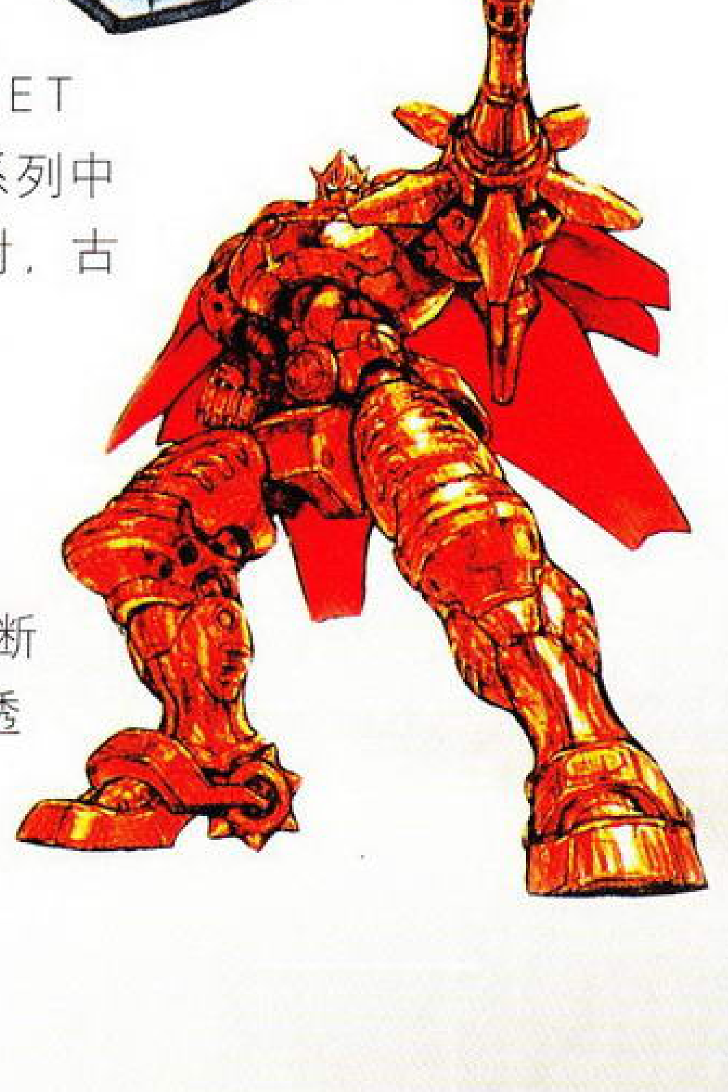
全身铠甲的女性战士，手持一把长剑，身手不凡。其身份目前是一个谜。

SHIBA

曾经是SNOWBOARD比赛的冠军，对滑板有着极其深厚的感情，就算是在战斗的时候也不会放开。

NASH

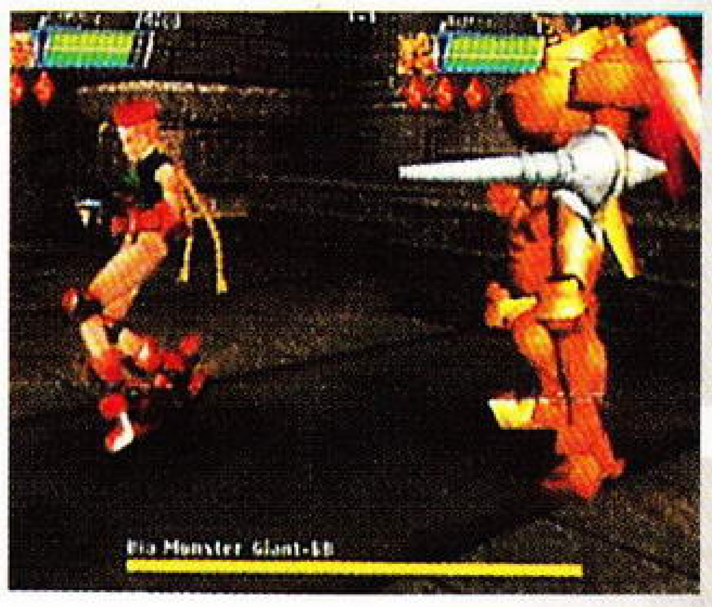
在《STREET FIGHTER ZERO》系列中出场的美国空军中尉，古烈的亲密战友。



ARTHUR

《魔界村》中的主角，一名勇猛果断的骑士，在今作中全身都穿上了密不透风的铠甲，威武无比！

攻击方式



本款游戏中操作十分的简单，一共只有三个使用按键，玩家可以用这三个按键来组合出5种不同的攻击方式来。这5种攻击方式有普通射击、炸弹、近身攻击等等。

其他的攻击方式

HEAVY SHOT

和炸弹攻击类似的攻击，但威力更加强大。不过其缺点就是使用的时候会有较大的空隙，容易受到攻击，所以在使用之前应该多多考虑！

SPECIAL ATTACK

游戏中的每个角色都有自己独有的SPECIAL ATTACK，除了攻击力十分强大之外，其动作也十分地“COOL”。

Napple Tale®

Arsia in Daydream

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：ARPG	发售日期：末定

SEGA的这款游戏肯定会受到广大DC机主的青睐，因为它制作力量强大，人设可爱，极易上手且又有引人入胜的新玩法，怎不令人喜欢呢？如果可以使人轻松又有好心情的话就一定是好游戏！如果画面又让人觉得赏心悦目，这个游戏就真是超级佳作了。我想这个《Napple Tale》就可能是这样的游戏。

在梦幻国历险！

游戏的故事发生在一个叫做梦幻国的神秘世界。这个世界介于现实世界和沉睡世界之间，并且春、夏、秋、冬、过去、未来都只存在于各自的空间中。玩家要操纵一个迷途的小女孩在这个古怪的世界中历险。要指出的是，这个神秘世界和迷途的女孩都做得很漂亮，非常吸引人。

可爱的人物

爱丽斯

一个可爱的女孩子。不知道她抱着的枕头会不会是她的武器！

神官

这个树一样的神官会为受伤的主角治伤。

主角

她在梦幻国迷了路，为了回到现实世界而在梦幻国四处寻找回家的方法。

塞西璐

看上去文静又忧郁，她是主角的好帮手，经常在主角遇上难题时作出提示。

夏之精灵

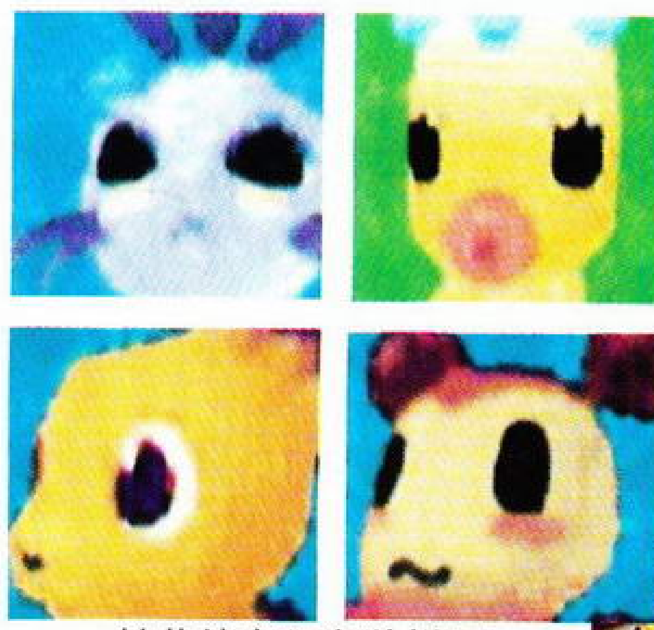
夏之精灵的打扮明显比春之精灵要活泼一些，可以想像每个季节的精灵都穿着有自己季节特点的衣服。

Jackson

外表像一只牛的 Jackson 好像有一个“牛BAR”，不知是不是在他的“酒吧”买道具。

春之精灵

必须在Napple World才可以看到她的样子，否则她对一般人来说是透明的。



帕菲特有很多种样子

战斗系统

主角拿着的心形手杖是她的武器，只用挥动这个手杖就可以把敌人打倒。战斗系统简单到如此地步是因为游戏的重点不在此处。

游戏剧情

游戏可以分为6个部分，分别是春、夏、秋、冬、过去、未来。每一个部分都有10～20个小故事。玩家可以在很短的时间内就欣赏完一个故事。

联网对战

这款游戏竟然对应网络功能！想来是SEGA为了配合DC的网络计划而特意制作的。

援助精灵

在游戏中会有一个叫帕菲特的小精灵帮助玩家，为这个游戏增添了不少的乐趣。

ORPHEN Sorcerous Stabber

PS2	角川书店	CD-ROM
	游戏类型：ARPG	发售日期：预定春季

以日本人气动画《魔术师奥芬》为蓝本的ARPG游戏！

动画片就是攻略！

如果你是一个动漫迷的话一定会知道日本的人气动画《魔术士奥芬》。现在角川书店即将把奥芬请到PS2上玩一玩。如果你真的看过这个动画片的话玩起来就会更有感觉，并且不需要攻略！因为游戏是以动画原作为蓝本，很大一部分的故事情节会跟动画一样。而且在PS2上的画面也很漂亮，绝对是令人期待的RPG大作！

游戏的主角

既然是由动画改编而来，游戏的主角当然就是动画中的主角——魔术士奥芬。其实看他的外表可一点看不出像是一个魔术士。因为他的打扮就和时下的一般青年一样。

四章故事

游戏虽然是以动画为蓝本，可也不是一点变化也没有。游戏中除了原来动画中的角色以外，还会出现一些新创造的角色。而游戏共分四个章节，第一、二章忠于动画原作，第三章是新创作的故事，当完成了这三章后就可以来到关键的第四章。前三章的顺序不是固定的，玩家可以任选其中的一章开始游戏。由于改编自动画，所以游戏也继承了动画中优秀的故事，使得玩家可以更加的投入。而且游戏中有大量的原创动画片段来铺陈故事情节。

考量敏捷度

在游戏进行中不时会出现一些陷阱，这就需要玩家的有很高的敏捷度才可以安然过关。此外，游戏中也会有很多的谜题让玩家去动脑筋，而解谜的成功与否会影响故事的发展。所以游戏应该是有多个分支甚至结局的。

不跑快的话就只有被压死了

这时要若止若停

新颖的战斗系统

作为一个ARPG游戏，《SSO》的动作成份也很重要。这一点在战斗系统中体现得非常好。游戏的战斗系统分为两种模式。一个是普通模式，使用回合制，并且加入了即时战略的成份，使得这种战斗系统更加注重战略的正确与否。另一个是BOSS模式，当和BOSS战斗时会进入动作游戏的一对一对战模式，玩起来就像一个动作游戏！

华丽的战斗场面

POWER STONE 2

DC	CAPCOM	GD-ROM
	游戏类型: ACT	发售日期 : 4月27日

千呼万唤，CAPCOM 总算推出了 POWER STONE 的续作，这次的 POWER STONE2 不但保持了原作的一贯风格，更加强了原作中的那些令人感觉豪爽无比的技击感觉，各位 DC 的机主们，还犹豫什么？跟着我，上吧！

基本操作

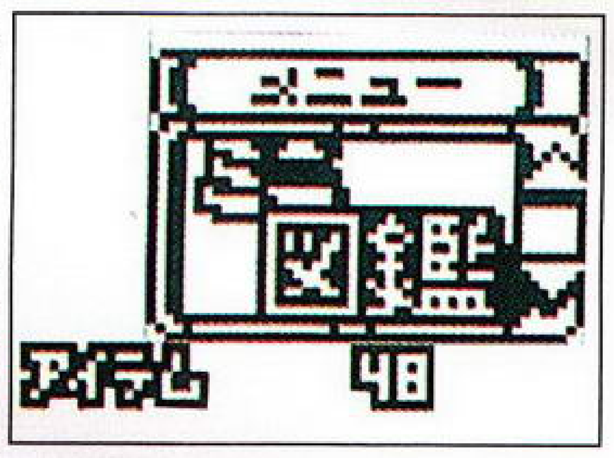
十字键 /ANALOG	角色移动
START	开始游戏
X 键	普通攻击、投掷 / 发射 / 砍下
	(手持道具时)
Y 键	重攻击、拾起 / 放下 / 坐上(手
	持道具时)
A 键	跳跃

比“POWER STONE”更有价值的道具

在冒险模式刚刚开始时，玩家要选择一个游戏角色与电脑操纵的敌人进行战斗。当打败敌人之后，主角在这一关里捡到的宝物便可以据为己有。与前作一样，除了宝箱中的物品之外，还有隐藏的宝物！至于那些宝物自然就要靠玩家自己在战斗的时候去仔细寻找了！

开发商说……

DC 版的《POWER STONE2》与前作有很大的区别。而且因为设定有“MATCHING SERVICE”，所以可以通过网络和不相识的玩家们进行通信对战。由于《POWER STONE2》并不能算是一个格斗对战游戏，因此希望玩家能以更多ACT类游戏的心态来玩，相信能够从中获得更多的乐趣！



更新的战斗系统

在《POWER STONE2》中的战斗比上一部里面的精彩得多，不但最多可以四个人进行对战，而且玩法也是多种多样的。不但可以进行陆地战，还可以进行海战或空战！绝对过瘾！

道具取得！

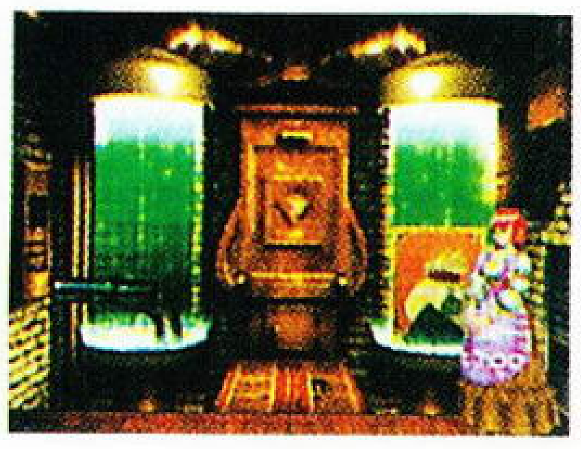
道具一般都是隐藏在宝箱里面的，但是当主角击中各种隐藏的机关的时候，也会出现一些道具的。一般来说出现的道具大多都是武器，玩家在操作主角接近敌人的时候，只要再按键就可以使用手中所持有的道具了。(任何道具，不只包括武器)

道具合成！

在取得每一关的道具之后，玩家可以将主角获得的所有道具在商店里面进行合成，这样就能够制作出更加强大的道具出来。虽然有的时候会合成失败，但是一旦成功的话，那可是“前途不可限量”的哦！

特别的道具！

如果玩家可以在要求时间内过关的话，游戏主角还有可能获得其他特别的道具！



游戏模式

BASIC MODE

单单只是看名字就能够猜得出来，这个是最基本的模式，玩家只能一个人进行游戏，

不过中途可以让朋友加入对战，此外，续关次数是没有限制的！

ARCADE MODE

4个人对战的基本模式，实际上就是BASIC MODE的强化版本，同样可以在中途加入对战，而且续关的次数同样没有限制！

ORIGINAL MODE

最多4人同时对战，玩者可以组成不同的队伍进行游戏（1对4、2对2、3对1等）。在这个模式之内，玩家们可以协同使用"合作攻击"。

ADVENTURE MODE

单人专用模式，比赛途中玩家可以收集到各种各样的道具及卡片等等，甚至还可以取得特殊道具。当取得了一定分数之后，玩家可以在商店里面购买到其他道具，还可以进行道具的合成。

ITEM SHOP

顾名思义是道具商店，玩家可以选择购买道具，还可以进行道具合成，就好像在

ADVENTURE MODE中一样。但是有一点玩家是必须注意的，那就是合成道具有时会失败。至于合成元素则分为道具、材料卡片和要素卡片。

EXTRA OPTION

只要玩家达成了某些条件之后，就可以取得隐藏选项，而这个选项设有开关，和别人对战时便可以选择。另外还可以调校此模式的难易度及操控等等。

NETWORK

通过DC内置的MODEM，就能够接拨《POWER STONE2》的专用网站，除此以外，还可以进行网上对战，不过此项功能暂时还不能在大陆使用，相信在不久的将来，我们也可以玩到DC的NETWORK！

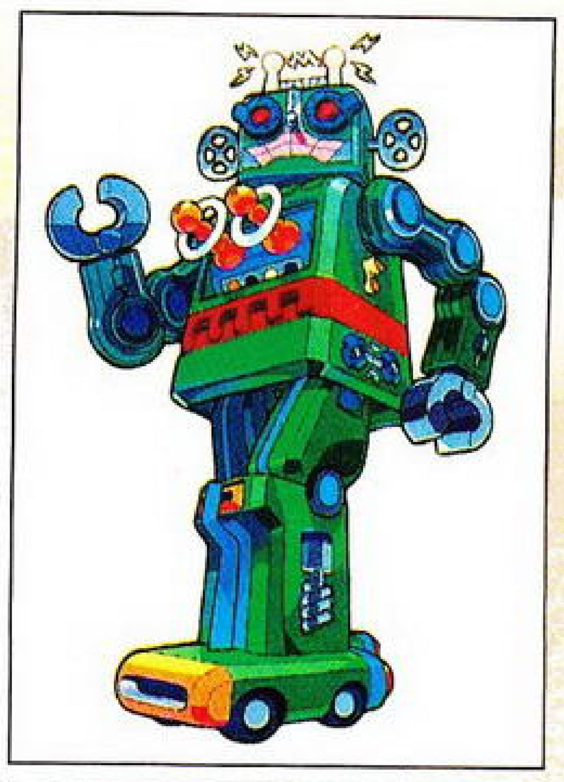
场地说明

BLUE SKY AREA

飞船上的战斗场地，这个场地内有相当多的炮台。场地中央非常宽广，可供数名对手在一起混战。当一定时间之后，飞船便会解体，此时，所有的角色都会从空中跌下。最后大家会落到空中花园，在花园内有一架坦克可以供玩家使用。

DARK CASTLE AREA

城堡这个场地的面积虽然不小，但是在中间有一条河，所以仍然是不大能施展开来。此处没有炮台，不过道具都还是非常多的。同样，在一段时间之后，城堡会开始起火，玩家要从一边逃到另一边，比较有难度，在最高点玩家可以进入城堡内部，不过里面仍然没有任何武器，道具却一大堆！



TOMB AREA

一个有各种各样陷阱的遗迹，注意里面的电脑会定期喷出火焰。一定时间之后，地板会开始下陷，玩者会被大石追赶至出口，途中还可以乘上滑板增加速度。

ICEBERG AREA

与TOMMB AREA截然相反的一个场地，一开始是在潜水艇上面展开战斗，过了一段时间之后，潜水艇便会撞上冰山，冰山上面有着许多宝箱，然后你会看到这里的新场地，由于冰面非常滑，所以在你移动的时候记得要分外小心！

SPACE STATION AREA

在五个场景中最复杂的一个场景，开始时只有一个平台而已，不过随着之间的推移，必须利用转移器来移动到另一个平台上面。在平台最顶端的地方会有一只"异形"，击毙它的话得到的金钱可是真的不少哦！

二人同心，其利断金！

画面
音效
系统
游戏性

紫枫

SNK 公司的经典射击系列作品的第三代(实际上应该算是第四作了)。与前作一样，在保留了系列一贯爆笑风格的同时，加入了一些新的要素，如潜水艇之类的战斗工具等等。游戏给人的第一感觉就像《MS2》一样，在紧张之中会时不时地让你爆笑起来。如果厌倦了繁琐的RPG和SLG类游戏的话，不妨试一试这款SNK的最新作品。

评分：7分

GOUKI

本以为这个游戏到了"X"就已经不会再有什么大发展，想不到"3"会做成这样？！感觉上更像是一个大杂烩的东东，从天上打到地上，再打下海……游戏难度与"X"相比略有提高，大迫力的BOSS给人的影响比较深。感觉上这已经是MVS基版的极限了！？最搞笑的就是打僵尸那一段，只想去仔细观察画面上的每一个细节，根本"没空"认真进行游戏，有点"艺术品"的感觉。

评分：7分

D·S

经典动作射击游戏的第四弹。难度比前三作上升了不少，隐藏要素仍然非常多，而且出现了游戏分歧点，再加上数十款新增道具，可谓十分耐玩。强力推荐给广大《合金弹头》迷们，相信它登上排行榜的日子也不远了！

评分：8分

热血推荐

METAL SLUG3 SNK/MVS/METAL SLUG3/STG/系列第四作/2P

画面
音效
系统
游戏性

D·S

一款《樱大战》+《机器人大战》的综合游戏。在整体表现上中规中矩，基本上达到了WINKY SOFT的最初预想。因游戏中的机师和机体数目有限，所以培养起来较易成功。在育成部分引入"话题"系统，令人比较满意。自由度也相对提升。总之是本月值得推荐的游戏。

评分：7分

GOUKI

WINKY SOFT独立之后的第一部作品。拿到这款游戏后的第一个想法就是即将发售的机战是否还有这家公司的份呢？如果没有那就实在是有点可惜，相信寺田贵信不会让我们失望吧！说回游戏本身，系统界面其实和机战系列没有什么分别，做得"规规矩矩"，是机战迷就应该能很快上手。最后要说的是片头的那首"热血主题歌"相当棒。推荐！

评分：7分

EYES

以前没玩过这种恋爱育成的战棋游戏，玩过两遍后，总体感觉还是不错的。它实则是一款PS版《樱大战》，虽然人设方面比之"师傅"有所不如。很好的主题曲和配乐，有一定难度的战略性，加上各种事件，使它具备相当的可玩性。它绝不仅是《机战α》发售前的开胃酒，爱好育成或战棋的朋友，请不要错过。

评分：8分

热血推荐

圣灵机 WINKY SOFT/PS/RAY BLADE/SLG/原创/2000-3-23

画面
音效
系统
游戏性

D·S

精彩！太精彩了！想一想一款格斗游戏有56名角色是什么滋味，而且全部是大家耳熟能详的经典角色，配合NAOMI基板的极佳机能，更将"VS"系列的神髓发挥至极限！CAPCOM的格斗游戏历来给笔者的感觉就只有一个字：爽！不用废话，这是DC机主的必买之作！

评分：9分

紫枫

好游戏啊！绝对是CAPCOM的《VS》系列中最最精彩的一作！绚烂的画面、豪华的阵容以及良好的操作性能，无一不是紫枫向玩家大力推荐的理由。凭借着DC强大的机能，游戏的画面达到了前所未有的华丽。活用的放大缩小机能使整个游戏画面充满了紧张压迫感。吐血推荐！吐血推荐！

评分：8分

GOUKI 400RMB除以56，平均下来一个角色只用7RMB多一点就可以！这么"划算"的买卖哪里去找？的确是DC机主的必买之作，就算你平时不怎么玩格斗游戏也是同样很值得推荐的。在绚丽的画面下还有一些非常爆笑的东东在等着你，例如那个哥布就是个非常搞笑的角色，而樱的"艳阳高照大变身"终于让我知道了"晒黑之樱"是怎么来的。桑吉的"终级核能钻机"……光听这名字就够酷吧！唯一的缺点就是角色的平衡性不怎么好，例如GOUKI^_^。不过这也是为难CAPCOM了，看看KOF99的平衡性就知道了。

评分：9分

黄金珍藏

美国漫画英雄对CAPCOM2 CAPCOM/DC/MARVEL VS CAPCOM2/2DFTG/2000-4-23/乱斗系列第四作/对应网上对战

画面
音效
系统
游戏性

GOUKI 抱着"需要了解《合金装备》后面故事"的念头开始了游戏，结果一发不可收拾。故事方面倒是与PS上的没什么太大的关联，坎贝尔上校仍然总是给你忠告，美铃还是负责记录……本以为GBC，2D的画面体现不出PS版那样紧张与刺激，不过玩过之的才觉得原来的想法错了一大半，被敌人发现后还是心头一紧。另外游戏的"VR TRAINNING"难度不低，值得一练。想当初MGS国际版的"VR DISC"GOUKI花了三个星期才终于将所有的成绩拿到第一，结果没有PDA，还是玩不了忍者MODE……如果哪位读者有忍者MODE的记录，
那……来信谈谈吧！

评分：8分

D·S

PS版的人气大作《合金装备》的最新作目前登陆GB，虽然以GB的机能要达到PS上的效果是不可能的。但是KONAMI却很好地处理了机能与游戏性的关系。所以玩家不必担心此作真髓的表现。关卡的设计也较有独特之处，一上手即被深深吸引。总之，此作绝对是喜爱《合金装备》的玩家之珍藏佳作。

评分：9分

紫枫：

不能不佩服小岛秀夫做游戏的实力，虽然是在GB上制作的，仍然保持了原作的风格，甚至连游戏的音乐也跟PS版的一模一样！不过毕竟是在GB上制作，玩起来没有了PS版那份特有的紧张感觉，就好像是在玩FC时代的恶魔城一样。话虽如此说，拥有GB的玩家们还是值得买一盘作收藏的！

评分：8分

热血推荐

合金装备·幽灵通天塔 KONAMI/GBC/METAL GEAR·GHOST BABEL/ACT/对应连线对战/2000-4-23

注：15分或以下：垃圾GAME 16-20分：不过不失
21-25分：热血推荐 26-30分：黄金珍藏

GOLDEN EYES 007

画面

音效

系统

游戏性

热血推荐

无忌

作为系列的第三作，感觉上并没有超越前两作的水准。多边形的画面看起来有些粗糙，游戏中读盘现象严重，影响了射击游戏的爽快感，但在射击游戏日渐式微的今天，《镭射危机》作为一款高难度作品，(尤其是打BOSS时)，仍以其独特的游戏性吸引着不少玩家。不过无忌最欣赏的还是该系列的第二作（土星版）。

评分：7分

D·S

TAITO 做作为射击游戏的经典老厂，其作品质素当然毋容质疑，《RayCrisis》的画面多边形表现还算平滑，"起角"的现象不多，三款机种性能各异，值得反复研究。但是游戏的难度较高，非一般玩家可以应付，用"飞弹落雨阵"来形容一点也不过分。总而言之是一款不过不失之作。

评分：6分

邪魔天使

这款街机上的《RAY》系列之第三作，是TAITO公司的名作射击游戏。这一次移植到PS上也算是相当成功，除了画面质量比街机稍稍差一点以外还挑不出什么毛病。其实就算是在PS上，画面的华丽也让人满意。而3D的射击游戏玩起来比2D更让我有刺激的感觉。游戏的难度为中等偏难，尤其是每关的BOSS真是难哪！游戏的操作也非常好，其中的锁定射击是一个讨好的无素，非常的吸引人。个人认为喜欢射击游戏的朋友应该买来玩一玩。

评分：8分

镭电危机　TAITO/PS/RAY CRISIS/STG/街机移植/2P/2000-4-20

画面

音效

系统

游戏性

不过不失

无忌

我对ROCKMAN一向是又恨又爱，因为从FC时代起它就开始折磨我的手指和反射神经。这个《ROCKMAN DASH2》却让人有例外感觉：跳跃难度比正统的ROCKMAN系列要低。关底BOSS不象往常那样变态。玩起来居然有点轻松的感觉。不错！喜欢ROCKMAN玩家可以一试。

评分：7分

紫枫

……不好说。整个游戏玩起来比较地沉闷，没有什么非常刺激的地方。不过游戏中的一些MINI GAME蛮不错的，建议有机会就玩一玩。我觉得以前2D版本的ROCKMAN好像更能体现这类游戏的精髓。总的来说，《DASH2》本身是不错的，看来是PS错了……

评分：6分

GOUKI

游戏性不错，人设方面除了主角以外其他角色都还是非常有特点的。操作方面与前作相比有所改进，但在转换视角的时候总是感觉有些别扭。也许是为了让你感觉不到LOADING时间，所以多边形数目减少了，画面让人不太满意。武器的种类很多。玩的时候有一种很充实的感觉。推荐！

评分：7分

洛克人DASH!!2　CAPCOM/PS/ROCKMAN DASH!!2/ARPG/系列第二作/对应振动手柄/2000-4-20

画面

音效

系统

游戏性

热血推荐

GOUKI：这款游戏对于GOUKI来说可谓是"不可不玩"，一来是最近确实没有什么好的ACT（上一次让GOUKI投入的美版ACT是《ABE α GO GO》），二来成龙大哥一直是GOUKI心目中的偶像。游戏风格不太像一个纯正的美式游戏，难度也比较适中。控制Q版的成龙大哥与坏人战斗的感觉不错，拳脚键的不同结合就可使出不少的漂亮招式，甚至还有醉拳和返技的设定，看来成龙大哥的确用心参与制作。游戏通关后还可看到成龙大哥在制作游戏中的一些花絮。不知什么时候才能看到大哥的《上海正午》呢？

评分：8分

无忌

这是一个忠实再现成龙大哥英姿的游戏；一个让人异常爽快的动作游戏；而且还是一个美版游戏（让无忌大跌眼镜！）。简陋的过场动画虽然不漂亮，但已得成龙电影的神韵，游戏的难度适中，对成龙的动作也模仿了得惟妙维肖，居然还有"醉八仙"中的"曹国舅转身敬钟离"，感动！向所有喜欢动作过关游戏的玩家推荐。

评分：8分

紫枫

成龙大哥的"亲身"之作，绝对值得一玩！游戏中真实再现了成龙大哥的每一个格斗动作，甚至能够重现"醉拳"的经典招式。当你成功使用出格挡技的时候，我保证你就能体会紫枫现在的心情啦！毕竟是美版，游戏偏难，不过还是比较容易上手的。再次吐血……

评分：7分

特技之王：成龙　MIDWAY/PS/JACKIE CHAN STUNTMASTER/ACT/原创/美版/对应振动手柄

画面

音效

系统

游戏性

黄金珍藏

EYES

前作的人气（8分）+相对其主机机能近乎完美的画面（8.5分）+独特风格的音乐（10分）+不易掌握的系统（8分）+耐人钻研的游戏性（10分）+颇高的难度（9.5分）=《龙战士4》。

这是一款绝对的佳作，在我个人看来，不亚于《FF8》这样的经典作品。拿到它使听到"机战和勇7发售延期"消息的我，终于在炎夏即将来临之时有了一份好心情。而粗通一遍后，对其在永恒主题中加上的新意大为感叹，所以我打了来编辑部后的个人最高分9分。

评分：9分

邪魔天使

CAPCOM的名作RPG系列第4集。水准超过上一集，完全可以称为是经典。从画面方面说，这一集的画面相当的好，可以说是充分利用了PS的机能。虽然游戏的场景是3D的，但是不会给人粗糙的感觉。2D的人物也做得相当好。整个画面看上去很漂亮。这也得益于游戏的配色非常的和谐。游戏的另一大优点是故事比较吸引人，不显平庸。再就是战斗系统简洁明快，可以有6个人组队，且加入了复活魔法，出招也做得漂亮。总之在这个没有什么大作的月份里，这是大家最好的选择了。

评分：8分

无忌

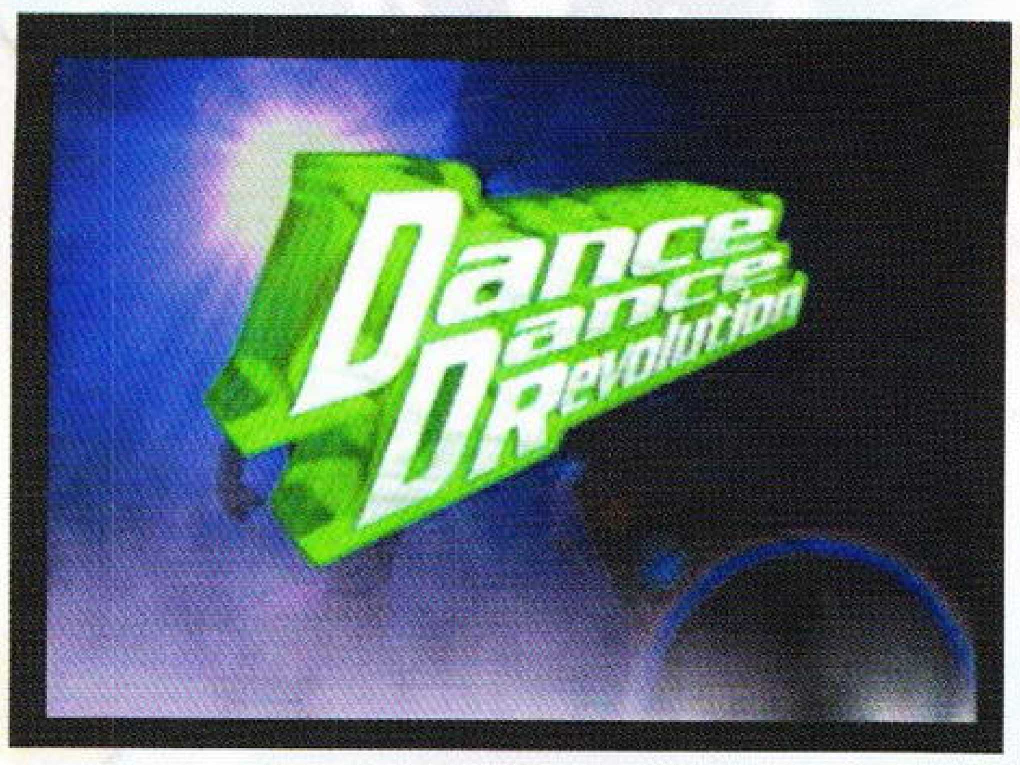
熬夜打完这个游戏，虽然疲惫挥之不去，但那优美的音乐、美丽的画面依然在我脑海里盘旋。经过大堆所谓"年末大作"的连番轰炸和连续两月的游戏枯水期，我才发现，已经好久没有玩过这样令人激动的正统RPG了！该作继承前代经典设定的同时，还发展了不少新系统 MINI钓鱼使人怀念，魔法连击让人兴奋。人物设定和魔法效果更是堪称一绝！虽然全三维的背景使得操控上稍有不便，但白玉微瑕，难掩其光，龙战士Ⅳ依然是不可不玩的大作！

评分：9分

龙战士Ⅳ：不变的人　CAPCOM/PS/BREATH OF FIREⅣ/RPG/系列第四作/对应振动手柄/2000-4-27

实况《DDR》

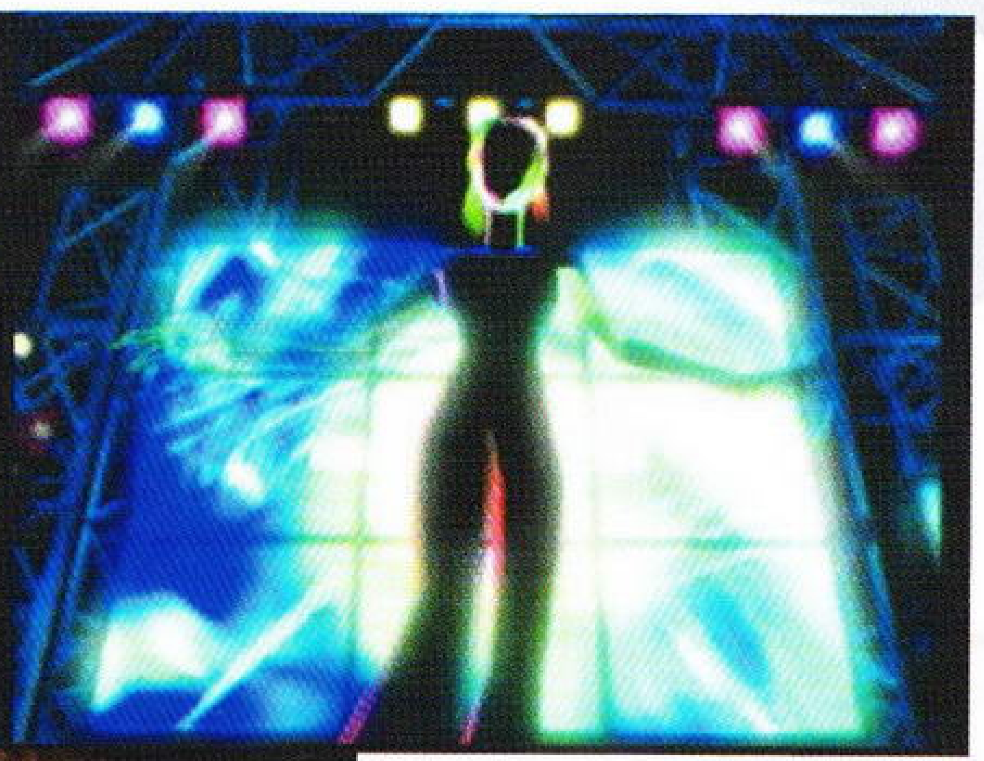
全面剖析中国的《DDR》文化

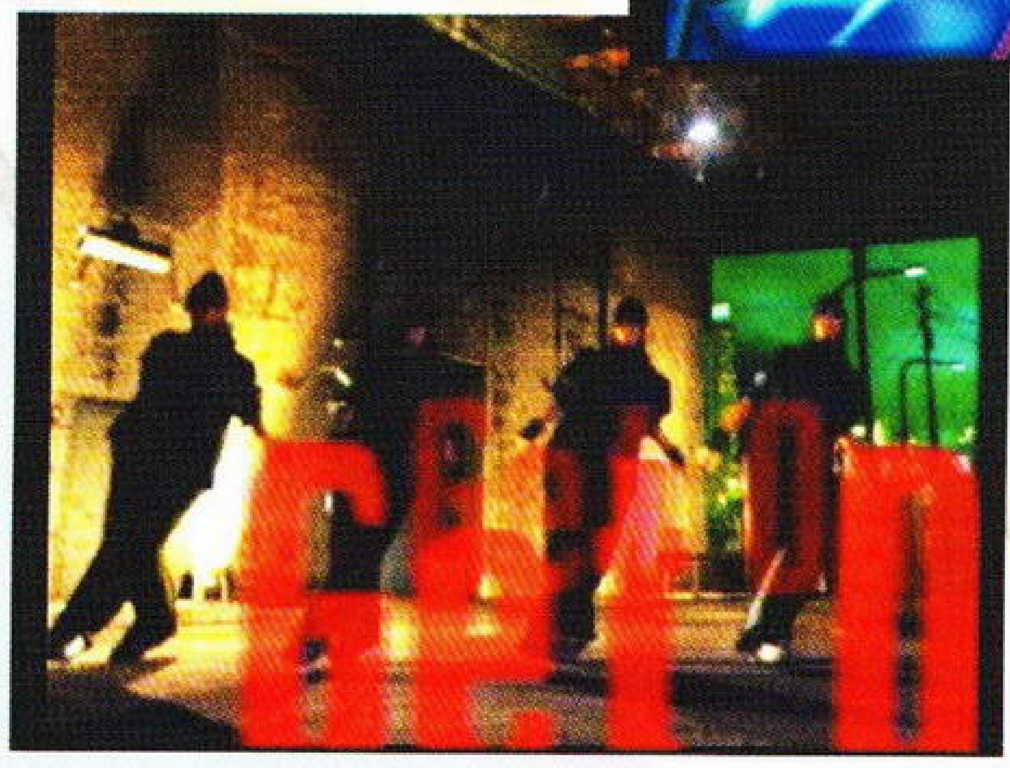


随便你问任何一个玩家或非玩家，近期最流行的游戏是什么？所得到的答案一定会是《DDR》。作为一款新类型的音乐节拍游戏，《DDR》在国内确实达到了一个前所未有的高峰，也使其制作公司KONAMI再度成为了人们心目中的焦点。而本期我们会将这款风靡全球的游戏作一次详细的解析，对《DDR》感兴趣的人千万不要错过啊！

疯狂《DDR》

《DDR》确实吸引了不少人，甚至在全球各地都举办过《DDR》的比赛，可见它在人们心中的位置。其实KONAMI所出品的第一款音乐游戏并不是《DDR》，而是《BEAT MANIA》。在后来的《DDR》中，吸取了不少《摔碟》中的经验，使《DDR》得以真正流行起来。现在，不论是日本、还是台湾和香港，《DDR》无疑都是人们谈论得最多的游戏之一，对于这样一款游戏，相信各位玩家也是很想了解得更多一些，那么就跟着我来吧！





《DDR》经典歌曲大放送

《DDR》作为一个时下流行的音乐节拍游戏，自然包括了不少的当今十分流行的英文及日文歌曲，即使是闲暇无事，也可以当CD放来听听。我们在这里给诸君收录了《DDR》系列中的经典歌曲，同时还会为大家做一个专门的主题介绍！ OK，LOOK！

《HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW》(日文名：和风的诱惑)

该曲原是一首七十年代慢节奏的轻音乐。后被改编为现代舞曲，也被翻译成日语，并且成为电视剧的主题歌。由THE OLIVIA PROJECT演奏。中文名称：《你从未陶醉过吗》？

《KUNG FU FIGHTING》

由排名世界第一的歌手卡尔·道格拉斯演唱的当红曲目，后来由英国新派组合BUS STOP(公共汽车站)于98年翻唱，在全英国排行榜上位居第五，并且走红全国。中文名称：《功夫》

《BUTTERFLY》

该曲是由EMI(百代)唱片丹麦分公司的主力歌手SMLIE dk所演唱的成名单曲。该曲速度轻快、旋律感人，尤其适合宴会用曲。中文名称：《蝴蝶》

《MY FIRE》

由意大利的当红DJ所演唱的当红名曲，曾一度在意大利流行。中文名称：《我的火焰》

《MAKE A JAM！》

KONAMI的原创歌曲，是专为PS版《DDR》所准备的。该曲曲调步法均为我们熟悉的上上下下左右左右……，就好像回到了当年玩魂斗罗的年代。该曲由U1乐队演奏。

《BOYS》

该曲与《BUTTERFLY》同是SMILE dk的成名唱片《蝴蝶》中最受欢迎的曲目之一。中文名称：《男孩们》

《TRIP MACHINE》

KONAMI的原创歌曲，以金属类声音为主的打击音乐，容易让人陷入被曲子本身所追逐的错觉。该曲由DE-SIRE乐队演奏。中文名称：《云游四方》

《LET'S GET DOWN》

由JT PLAYAZ所演奏，是其第二首单曲。此曲是JT PLAYAZ将吉·刚果在81年演唱的《庆祝》重新制作而成的，是继JT PLAYAZ的成名单曲《Just Playing》之后的另一首走红乐曲。中文名称《一起下车吧！》

《LITTLE BITCH》

由80年代引起雷格摇滚热的歌手THE SPECIALS所演奏的当红歌曲。该曲节奏富于变化，越到结尾曲速越快，充分体现了摇滚乐的节奏感。此曲的日语名为《可爱的恶魔》。

《MAKE IT BETTER》

仍然是由KONAMI公司创作的特别舞曲，该曲风格有点，类似70年代与80年代明快的迪斯科风格。由mitsu-O演奏。中文名称：《做得更好》

《PARANOIA》

由KONAMI公司原创的一首极具挑战性的舞曲，该曲那180BPM的曲速十分惊人。电子合成和打击乐的声音一直煽动

着观众的热情，相信大家对这首舞曲都不陌生。该曲由180演奏。中文名称：《偏执狂》

《I believe in miracles》

该曲融合了80年代lay grove movement的代表：杰克逊·斯塔兹的成名作。是艺术家HIRISE继英国的Phuzz Recordings的魔术师之后推出的另一设想。中文名称：《我相信奇迹！》

《DDR》系列大汇总

《DDR》推出自今，已经出到了第三代，而各种版本则是层出不穷，我们此次收录了KONAMI自今所推出的各种《DDR》家用机版本，让广大读者一饱眼福！（推出日期以括号外版本为准）

《Dance Dance Revolution》

推出日期：99年4月10日

推出机种：PS(ARC)

这是《DDR》在家用机上面推出的最早的一个版本，也是KONAMI在街机上面的第一个版本。当时有不少人在家里接上跳舞毯玩这个版本进行“减肥”(笑)这个版本的难度并不大，许多人也都是从PS上的这一版本开始接触《DDR》的。

《Dance Dance Revolution SOLO ~BASS MIX~》

推出日期：99年10月

推出机种：ARC

这个游戏实际上是《DDR》系列的一个变种。游戏的基本玩法以及游戏的系统都与《DDR》系列差不多，但是在操作方式上面稍稍不同 游戏采用了六个箭头来控制，大大提高了游戏的变化性与刺激性，十分适合玩惯了《DDR》的玩者。此外，此游戏机体还可以互相连接，最多可以四个人同时上场表现哟！

《Dance Dance Revolution 2nd Mix》

推出日期：2000年2月17日

推出机种：DC(ARC、PS)

KONAMI在其《DDR》推出大受好评之后乘胜追击，推出的《DDR》的第二个作品。此作与前作相比，没有什么十分大的变动，不同的是此作中加入了许多《DDR》中的隐藏歌曲，令玩者有更多的选择。同时DC版本的《DDR 2nd Mix》中还有原创的五首新歌，以及还加入了两个新的模式：RECORDS模式（玩者最高分的详尽记录）以及ENDLESS DC模式（一次跳完三首歌曲，中间不停顿，就像《DDR 3rd Mix》中的NON-STOP模式一样）。

《Dance Dance Revolution 2nd Remix》

推出日期：99年8月26日

推出机种：PS(ARC)

与前作相比，难度更大，同时也增加了不少新的模式。在PS版的《DDR 2nd Remix》中在完成一个STAGE之后还可以更换下一个STAGE的难度，十分的体贴玩家。同时PS版中还加入了DISC CHANGE系统，玩者可以在游戏中玩到上一作《DDR》中的歌曲。另外此个版本还可以使街机与PS互换，就是说玩家可以在自己的PS上面编辑一首歌的舞步，然后将记录用记忆卡转到街机上，玩家便可以在街机上面展现自己的作品了！（表演之后，可千万要记得将插在街机上的记忆卡拔下来呀！）

《Dance Dance Revolution 2nd Mix LINK VER》

推出日期：不详

推出机种：PS(ARC)

与《DDR 2nd Mix》同一系列，收录了更多的新曲目，基本操作方法与游戏模式都没有太大变化。不过值得一提的是，游戏中许多歌曲都是原创的。

《Dance Dance Revolution 2nd Remix APPEND CLUB VERSION vol.1》

推出日期：99年11月25日

推出机种：PS(ARC)

《DDR 2nd Remix》版追加碟计划的第一辑，所谓的“CLUB VERSION”，其实就是街机版《DDR》的更新版本而已。不过此作最大的特点还在于其假如了KONAMI另一热门音乐节拍游戏《BEATMANIA》中的部分歌曲，使得这个特别版的《DDR》中可选择的音乐更加丰富。

《Dance Dance Revolution 2nd Remix APPEND CLUB VERSION vol.2》

推出日期：99年12月22日

推出机种：PS(ARC)

《DDR 2nd Remix》版追加碟计划中的第二辑，保留了系列的一贯风格。与《DDR 2nd Remix》版追加碟的第一辑相比，此作并没有多大改变，但是里面收录的音乐与舞步却是全部更新过的，同时也保留了EDIT模式。而且在当时吸引许多人的还是其行货价格便宜，许多人曾经都买来收藏过。

《Dance Dance Revolution 3rd Mix》

推出日期：2000年5月18日（预定）

推出机种：PS(ARC、DC)

《DDR》改头换面后的最新一部作品，游戏加入了四名新角色与大量的新歌（大部分都是现在非常流行的英文歌）。同时《DDR 3rd Mix》中还加入了玩家消耗卡路里的换算表，使得许多玩家能够知道自己在游戏中消耗了多少卡路里，也使那些希望减肥的玩家有了一个更好的依据（笑）。

《DDR》秘籍宝典

《Dance Dance Revolution》(PS)

隐藏模式出现！

ANOTHER　在选择模式时，顺序按上、上、下、下、上、上、下、下

MANIAC　在选择模式时，顺序按左、左、右、右、左、左、右、右

DOUBLE　在选择模式时，顺序按上、上、下、下、左、右、左、右

MIRROR　在选择模式时，顺序按左、右、左、右、左、右、左、右

EDIT　分别用NORMAL及HARD模式完成游戏500次以上

隐藏歌曲出现！

MAKE A JAM　以NORMAL模式完成游戏10次以上

PARANOIA KCET　以HARD模式完成

游戏 100 次以上

《BOYS》　以 HARD 模式完成游戏 300 次以上

《I BELIEVE IN MIRACLES》　以 HARD 模式完成游戏 400 次以上

《PARANOIA MAX》 以HARD模式完成游戏 500 次以上

隐藏人物出现!

ロボットゥサギ／女の子ゥサギ　在选择角色的标题画面中按下左键

(男)マーク／(女)マーク在选择角色的标题画面中按下右键

!マーク／?マーク　在选择角色的标题画面中按下 1P 的右键和 2P 的左键

宇宙人／猫　在选择角色的标题画面中按下 1P 的左键和 2P 的右键

《Dance Dance Revolution 2nd Remix》(PS)

隐藏模式出现!

MIRROR　在选择模式时，顺序按左、右、左、右、左、右、左、右

LEFT　在选择模式时，顺序按左、左、左、左、左、左、左、左

RIGHT　在选择模式时，顺序按右、右、右、右、右、右、右、右

HIDDEN　在选择模式时，顺序按上、下、上、下、上、下、上、下

LITTLE　在选择模式时，顺序按左、下、右、下、左、下、右、下、上

SUPER　在选择模式时，顺序按上、上、下、下、左、右、左、右

EVENT　选择DISC CHANGE来更换 PS《DDR》碟片一次便会出现

隐藏歌曲出现!

《20'novermber》　完成一次 NORMAL 模式

《Keep On Movin》　完成五次 HARD 模式

《Put Your Faith In Me(JAZZY Groove)》　分数超过 10000000 分

《TRIP MACHINE》　倒数第二个 STAGE 中取得 S 级

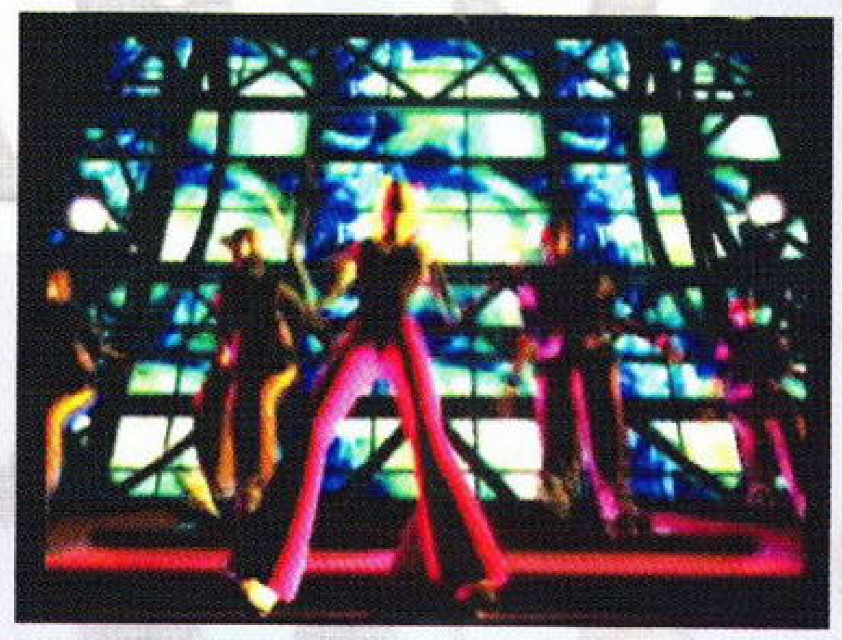
《SP-TRIP MACHINE(JAZZY MIX)》　倒数第二个 STAGE 中取得 SS 级

《Brillant 2U(Orchestra Groove)》(在 Brillant 2U 以出现后)取得 S 级

《MAKE IT BETTER(So REAL Mix)》　(在MAKE IT BETTER出现后)取得 S 级以上

《PARANOIA》　进入最后STAGE前，分数接近30000000分

《PARANOIA MAX(DIRTY MIX)》进入最后 STAGE 前，分数超过 30000000 分



PARANOIA KCET(clean mix)　中途改变游戏难度(或是两人同时游戏时所用难度不同)

OK！我们现在开始进入本次特稿的重点——

《DDR》机厅实况采访

为了真真正正、彻彻底底地了解《DDR》在中国所引发的舞蹈文化，笔者及众编特意找到一家十分豪华的机厅里面，准备捉出几个《DDR》的高手作一个全面采访。星期日的中午，天上下着蒙蒙细雨。一众小编来到机厅里搜寻"猎物"，半日等待之后，总算让我们捉到两位"高脚"，众小编毫不迟疑，拿着笔和纸就冲了上去……

采访场景一：

本次采访编辑：紫枫(以下简称"紫")

本次采访对象：严凯伦小姐(以下简称"严")

紫：请问你现在是在工作还是在上学?

严：我还在上学。

紫：那么是初中还是高中呢?

严：今年初二。

紫：哇，真是看不出来呢。那么严小姐的《DDR》玩得这么好，是否也是很喜欢跳舞呢?

严：是啊，我觉得跳舞是一件既能够锻炼身体，又能够娱乐自身的运动。

紫：(笑)那么严小姐一定也是多才多艺啦!

严：(笑)这也没什么啦。

紫：严小姐这么喜欢跳舞，而且《DDR》又玩得这么好，是否也是经常去迪厅里面蹦迪呢?

严：蹦迪?很少啦，我觉得那里面不大适合我去，而且又太吵。家里也不是很赞成。

紫：这样啊，那么严小姐这么喜欢跳舞，是否也在家里买了跳舞毯用来练习呢?

严：有啊，我在半年之前就买了。

紫：那难怪你玩《DDR》会这么好了。

严：其实我并没有在家里玩过跳舞毯的，大多数时候都只是在机厅里面玩。

紫：哦?那么严小姐的《DDR》全是靠在机厅里面练习的?

严：也可以这么说吧!

紫：那么严小姐家里的跳舞毯……

严：那其实都是我妈一人在家里玩的。(笑)

紫：噢!原来严小姐的母亲也是一个《DDR》高手啊!

严：(大笑)我妈只是也很喜欢运动而已啦!

紫：严小姐全靠在机厅里面练习，那是不是来这里(机厅)的

《DDR》的隐藏舞曲

次数很频繁喽！

严：是啊，我差不多隔一天就要来一次，而且每个星期六或星期天都会来的。

紫（真是有钱啊……紫枫羡慕得不得了）严小姐在机厅练习了这么长的时间，现在能够达到的最高水平是什么样的呢？

严：最高水平？

紫：我是说能够最高达到什么级别？

严：最高啊……SS 吧。

紫：哇……厉害厉害！那你有没有试过不间断地在跳舞机上面一直玩下去呢？

严：有过几次。

紫：那你最长的一次能坚持玩多少次？

严：最长的一次啊……（努力回忆中）好像一连跳了 20 多次吧。

紫：20 多次？那可是有 60 多首歌呢，严小姐的耐力可真是叫人佩服啊……

严：（笑）过奖过奖！

紫：像严小姐这样的跳舞高手（高脚）在每次玩《DDR》的时候是否会和对手接触呢？

严：接触？（不懂）像谈话这样的就有，至于其他接触嘛……（笑）

紫：那么严小姐在玩《DDR》的时候一定也结识过不少朋友吧？

严：是啊，有很多朋友都是在跳舞的时候认识的。

紫：你所认识的人里面玩《DDR》的有多少呢？这些人里面男女的比例又有多少呢？

严：我认识的人好多都玩《DDR》，像我们班上就有差不多一半的人都会玩这个。至于男女的比例嘛……一半一半吧。

紫：有好多人在玩《DDR》的时候都会很紧张，尤其是有很多人在旁边看的时候。不知道像严小姐这样的高手遇到这种情况是怎么想的呢？

严：紧张？还好。我觉得有人会在旁边看你跳舞当然是因为你跳得好啦，这样怎么会紧张呢？

紫：那你觉得《DDR》究竟是哪里最吸引你呢？

严：就像我刚才说过的那样，我觉得《DDR》可以锻炼身体，而且游戏让人很投入，确实很好。

紫：严小姐的《DDR》玩得这么好，是否玩其他游戏也是这么好呢？

严：没有啦！其实我每次在机厅里面都只是玩一些有关这方面（音乐节拍类）的游戏而已，至于其他的游戏我基本上都不去玩。

紫：那么你对于一些家用机种有什么见解吗？

严：家用机？不知电脑算不算呢？我通常除了《DDR》外只玩过游戏机上面的《泡泡龙》而已，还有电脑也会去玩一些。至于其他的，我就不大清楚了。

紫：非常感谢严小姐能够接受本次《游戏机实用技术》的采访，谢谢！

严：不客气！

采访场景二：

本次采访编辑：紫枫

本次采访对象：匿名者先生（以下简称“匿”）

紫：请问你现在是否参加工作了呢？

匿：是啊。我在香港工作。

紫：哦，那么香港那边《DDR》也是这么流行吗？

《DDR》的隐藏舞曲之

匿：对啊，香港那边的《DDR》也是很流行的。

紫：你为什么这么喜欢《DDR》呢？

匿：对于这种音乐动听、节奏明快且运动量大的游戏，很少有人会不喜欢的……（顿）大家都是年轻人嘛！

紫：那你是多久以前就开始玩《DDR》的呢？

匿：大概已经玩了一年多了吧。

紫：难怪你能够玩得这么好，想必你也一定买过跳舞毯吧。

匿：跳舞毯？没有买，我觉得用跳舞毯玩《DDR》会没有感觉。

紫：这么说你的《DDR》全部都是在街机厅里面练习的了？

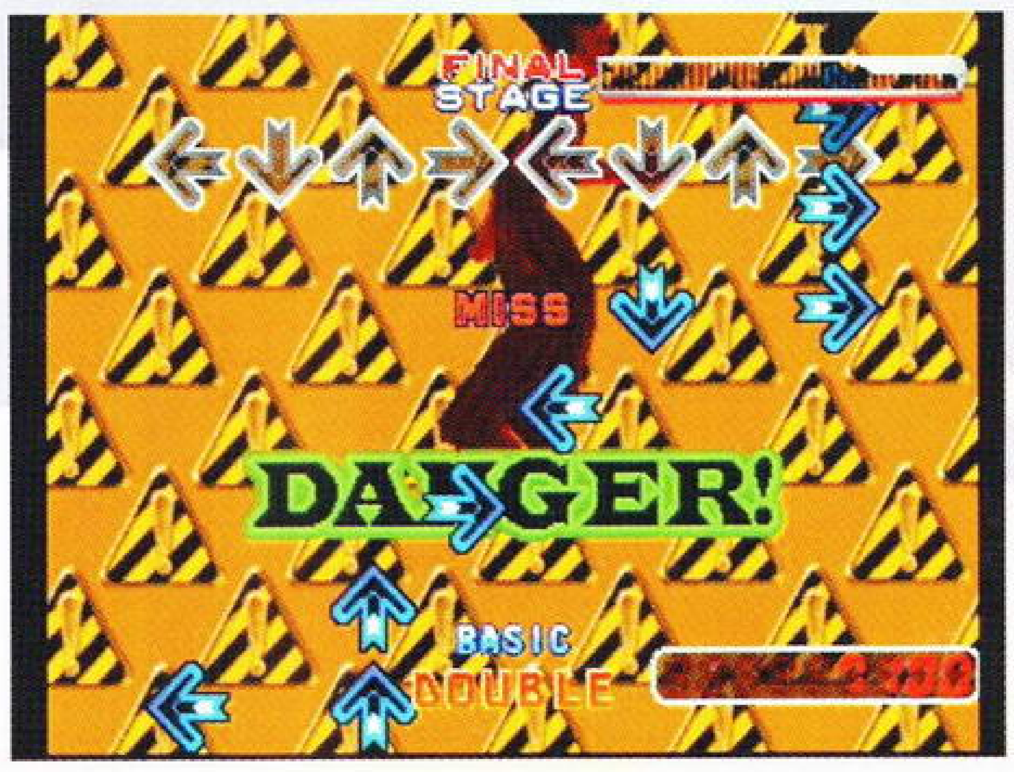
匿：对啊。我差不多每一两天就会到街机厅里面去玩一次。

紫：那么你是否也经常去迪厅里面蹦迪呢？

匿：从来不去。

紫：除了《DDR》之外，你还喜欢玩其他的游戏吗？

匿：其他的游戏嘛……玩啊，许多游戏我都很爱玩的，为此我还专门购买过一台 PS 主机呢。（笑）



紫：你玩《DDR》的时候注意过自己的最高记录吗？

匿：最高记录？我记得好像是使用最难模式跳出 7 千多万吧，大概有 100 多点的连击数。不过这在我们那里都不算是厉害的，我认识一个朋友，他能够在最难模式下跳出 900 多连击呢。

紫：……（目瞪口呆）那你在街机厅里面玩《DDR》的时候结识过朋友没有呢？

匿：有啊，可以结识不少的朋友，我认识的好多人都是在街机厅里面玩《DDR》的时候认识的。

紫：不知道在有很多人围观看你跳舞的时候，你的心情是高兴还是紧张呢？

匿：都有一点吧，因为在有人围观的时候你会发挥得更好，不过在刚刚开始的时候我会觉得有十分拘束的感觉。

紫：那你觉得《DDR》这个游戏它最吸引你的是什么地方呢？

匿：它的音乐是最吸引我的，我非常喜欢《DDR》里面的一些很经典的英文歌曲，而且我觉得如此快节奏的东西才适合我们年轻一代。

此次接受我们采访的严小姐与匿先生

紫：在你认识的人当中，玩《DDR》的人多吗？

匿：多啊，在香港有好多人都十分喜欢玩这种音乐节拍类的游戏。

紫：那请问在香港的街机厅里玩《DDR》的男女比例大概是多少呢？

匿：大概有 7:3 吧，我们那边男孩子玩得比较多一点。

紫：请问在你的家里都有哪些游戏主机呢？

匿：现在就只有 PS 而已了，至于其他的机种暂时还没有考虑过。

紫：OK！非常感谢你能够接受本刊的采访！

匿：不要紧！

编者笔录

这次我们几个编辑的运气都大大地好，采访的两位《DDR》高手都是

非常有代表性的，整个采访可以说是非常的成功。我们不但见到了现在机厅中那些高手们绚丽的舞姿，而且还了解他们内心对《DDR》这部人气游戏的评价。看来《DDR》确实是上世纪末至本世纪初内最受欢迎的一个游戏了。过后，几个激动的编辑也决定上去“绚”一把，可惜结果却惨不忍睹……

《DDR》编辑部实况访谈

看完了《DDR》高手们对于这款游戏的评价之后，我们也打算在编辑部内部来一次“编辑部实况访谈”，看一看各位小编们对于《DDR》的评价又是如何呢？

问：平常玩不玩《DDR》呢？

GOUKI 玩！不论是在街机厅还是在家用机上面都玩！

EYES：不玩。

无忌：原来玩过几次，但都只有2000分，就从此不玩了！（此公家中有一跳舞毯，但据说现在被其母亲与妹妹霸占——紫枫注）

邪魔天使：玩过几次啦！（紫：几次？）在街机厅里面玩过30秒，家用机上面玩过1分钟！（紫：……）

D·S：玩得不多啦，不过家里有两个跳舞毯！

《DDR》之SMLE姐妹签名限定版

问：你觉得玩《DDR》是应该在街机厅里面还是家里面？

GOUKI：废话！当然是街机厅里面！

EYES：如果是青年人的话，当然是在街机厅里面好啦；如果是中年人的话嘛，还是在家里好！

无忌：看别人玩的话，还是在街机厅里面比较过瘾。

邪魔天使：家里！

D·S：都好！（紫：为什么呢？）在家里玩比较放松一点，而在街机厅里面自然是为了满足自己的表现欲，吸引观众的目光啦（小声的：尤指女生！）！

问：你觉得玩《DDR》跟真正的跳舞之间又有何区别呢？

无忌：当然有区别！《DDR》更难一点！而且两者的气氛和给人的感受都不同，而且玩《DDR》与真正去跳舞的目的有区别！（紫：什么区别？）跳舞机能够满足人的表现欲，而去舞厅的人更多的是为了自我调节和交际。

D·S：《DDR》比较能够放松自己，同时也可以锻炼身体。而跳舞嘛（很无奈的），纯粹是为了交际应酬而已！（紫：这人……）

GOUKI：从不去舞厅跳舞！

邪魔天使：玩《DDR》时的样子比真跳舞的样子傻，而且也没有跳舞的自由度大，不能放松自己！（紫：那你的意思是……）如果要运动的话，我会选择打篮球；要挑战的话，我会选择与高个子打篮球；要发泄的话，我会去蹦迪；要放松自己的话，我就会去打太极了。（一片嘘声）

EYES：《DDR》讲究的是眼、大脑和脚的协调，而跳舞讲究的却是耳、大脑和脚的协调。并且《DDR》给人的感觉更加像游戏，而跳舞主要只是为了感情上的宣泄而已。

其实这位小朋友也是一位高手，看不出来吧！

问：你觉得《DDR》最吸引玩家的是哪些地方的？

无忌：这是一种潮流嘛，对于青年人来说，《DDR》非常有新奇感；而对于中老年人来讲呢，好像是用来锻炼的要多一些。

D·S：《DDR》的创意非常的吸引人，而且其合拍的音乐和那种成就感都很好。另外它还可以锻炼身体嘛！

这是众小编的水平。真是…………

邪魔天使：不吸引我！（紫：是要你说玩家！）现在的人都很少有机会锻炼自己的脚了，有了这个靠脚玩的游戏刚好可以吸引那些想锻炼自己这部分肌肉的玩家。

EYES：音乐好听！能够给自己一个表现自我的空间，而且也可以算作是一款比较适合大多数人的运动吧。

问：对于《DDR》这款首次被中国大陆的极大多数人（玩家和非玩家）接受的游戏，你们都有些什么看法呢？

无忌：游戏能够真正被人们所接受，在于它能够深层次地模拟出生活的某一方面，使人们能够从感知上认可它。而《DDR》这款游戏把跳舞这种活动化繁为简，如同一种文化快餐，所以自然流行起来了。而且对于许多人来说，跳舞毯也存在着一定的实用价值吧。（笑）

D·S：《DDR》的流行或多或少的削弱了游戏在大陆一些人心中的负面影响。而且《DDR》提倡一种放松、休闲的健康的娱乐活动，令人充分摆脱了工作和学习中的压力，达到了健身的目的。不过《DDR》也有一些不良的影响——游戏难度非常变态，箭头颇多，令许多初学者望而却步。

GOUKI：《DDR》是一款与国人心目中的传统概念不同的新类型游戏，而且较容易上手，投入感较强。其他好处嘛，可以为游戏在国人心中正名吧。

邪魔天使：生命在于运动嘛！《DDR》的流行充分说明了大家都在响应党中央关于全民健身的号召！（紫枫：……）

EYES：可喜的开端，人们终于不再认为玩游戏是一种“罪恶”，这个词用的不太好，应该是……（紫：是什么？EYES：没想出更合适的。）但是我又觉得可悲。因为大家只能接受这种确实是运动、是音乐的游戏，但对于别的游戏仍然不能接受。《DDR》确实能给人一种宣泄情感的途径，但别的游戏又何尝不是呢？所有的游戏都能给人快乐，让人宣泄。可为什么仅仅是《DDR》才受次让人们认识游戏呢？但愿人们不要从一个极端走向另一个极端。游戏本无使人学好学坏之处，如何把握它是玩者自己的事。但如何看待它，请天下大众客观实际一点吧！

编者按：看完编辑部内的访谈，不知各位玩家有何意见呢？虽然编辑部内人人对之的看法都不同，但是紫枫觉得这些都是次要的，只要你玩得高兴，跳得开心，就已经达到了“游戏”这两个字的目的，你说是吗？（本次的编辑部访谈纯属各位编辑的个人观点，不代表本刊的意见！）

台湾、日本以及国内的《DDR》比赛现场报道

鉴于《DDR》在日本的受欢迎程度，KONAMI公司曾于去年在日本举办了一次全国性的《DDR》大赛，当时吸引了许多玩家，现在让我们一起来看一下当时比赛时的盛况吧！

此次比赛出现了许多能人异士，例如此公

台湾的玩家们从来都是不输于任何地方的，在日本举办《DDR》大赛的同时，台湾也举办了一次比赛。虽然无论从场地规模上来看还是从参加人数上来看，台湾的《DDR》大赛都没有日本KONAMI本部的比赛热闹，但也是十分的隆重，我们也一并参观一下吧！

《DDR》跳舞毯彻底解析

不知道大家在家里对于用跳舞毯玩《DDR》有什么看法呢？相信有许多人都会觉得在使用跳舞毯的时候没有街机的那种感觉，而更多的人在购买了跳舞毯之后仍然只愿意去玩街机上的《DDR》。虽然如此，跳舞毯还是有很多人喜欢的。在这里，笔者就为大家来彻底的分析一下跳舞毯，让大家玩起来更爽！

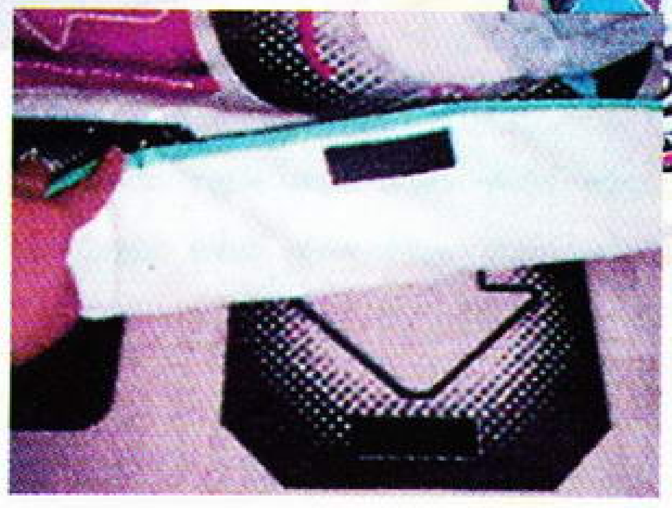
当你每次在使用跳舞毯玩《DDR》的时候，是否会觉得脚踩在跳舞毯上面都没有感觉呢？在玩街机的时候，玩家可以用脚大力的踩踏，还可以走"滑步"。但是在跳舞毯上面，除了用脚去"按"跳舞毯上面的箭头外，就没有别的感觉了，这也是许多人觉得跳舞毯没有街机玩起来"爽"的原因了。当然，跳舞毯除了没有街机那么爽快以外，还有一个更大、更致命的缺点：不能满足一些人的表现欲！不过对于有些人来说，这也不失为一个优点（笑）。其实，使用跳舞毯之所以会觉得只有"按"的感觉，只因为跳舞毯的塑胶表面凹凸不平所致，当你使用透明胶布将其表面紧紧贴住的话，你的感觉就会大不一样了。不信？试试看！

跳舞毯秘宝探索！

其实用来玩《DDR》的跳舞毯，除了市面上很常见的塑胶跳舞毯以外，（听说市面上这种塑胶跳舞毯都已经出到第10代了，对此笔者只有苦笑而已）还有几种，这里让大家一起过过瘾吧！

无论怎么跳都不会脚痛的跳舞毯

当KONAMI在PS上面推出了《DDR》之后，有很多玩家都反映说使用塑胶跳舞毯会跳到脚痛，而且在玩的时候会因为跳舞毯无法固定而经常找不着箭头的准确位置。于是KONAMI又推出了一款据说是"无论怎么跳都不会脚痛的跳舞毯"。这种跳舞毯是放在原有跳舞毯下面的一块软垫，其厚度及韧性都使玩家在跳过之后无论怎么样都不会脚痛，确实是一款不错的产品！而且这块软垫还附有魔术贴，其实就是用来防滑的一块胶面。使用它，玩者在使用的时候就不会有找不着箭头的感觉了。



有街机感觉的跳舞板！

前一段时间笔者曾经在一家专营店中看到过一款用塑胶板制作的跳舞板，像普通的跳舞毯一样，接在PS上面玩《DDR》。不过笔者对于其塑胶板那半透明表面的耐用程度持怀疑态度……

结语：总算做完这篇"实况《DDR》"了，虽说现在《DDR》在国外的热度正在渐渐下降，但是国人似乎仍然是乐此不彼。就像EYES说的一样，现在的国人（指非玩家）只能认可《DDR》这种类型的游戏，而对于其他一些在国外十分流行的RPG、SLG以及AVG等游戏，国人仍是像"洪水猛兽"一般的对待，这对于国内的玩家来说也不能不算是一种悲哀。前两天紫枫在街上看到一个电器商家正在向其顾客推销一种不需连接游戏机或电脑的跳舞毯，据说是由国内的厂商自行研制开发的，而且还是使用的"最新"科技，真是……

（在紫枫截稿的时候，听说深圳也正在举办《DDR》比赛，而且是由可口可乐赞助的，相信也是十分热闹，这也说明了我们大陆玩家的地位正在日渐提升，可喜呀！）

世嘉的X档案
彻底狙击世界最强游戏开发小组

引　言

SEGA在经历了1999年度的两次大幅度的改组之后，不单由大家熟悉的“AM研”变成“SOFT研”，此外各部门更即将分拆成多间游戏开发公司独立运作，以下就为大家介绍一下这些变动，以及各“研究开发部”的要员和其代表作吧！

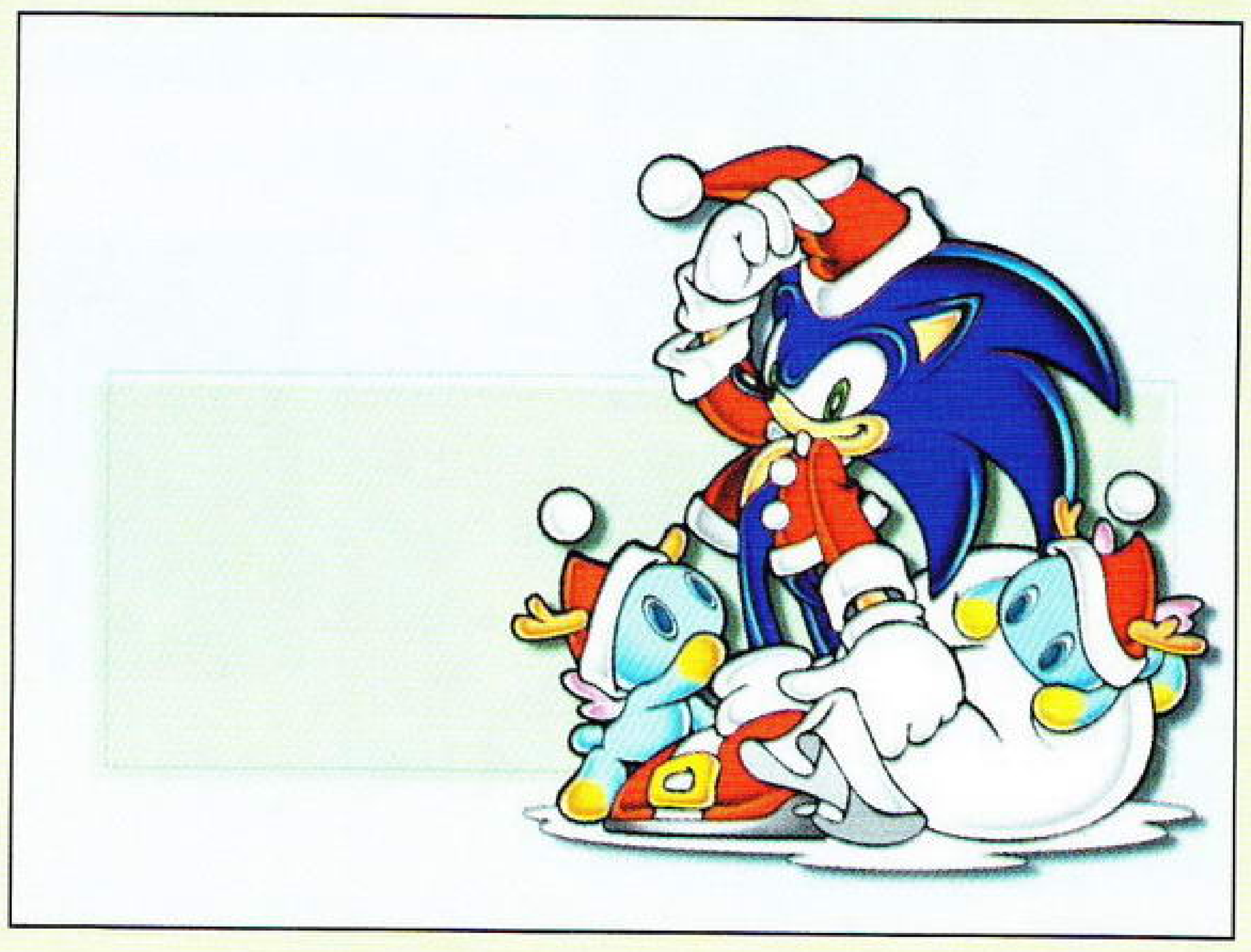
街机和家用机游戏的开发将会相辅相成

以往隶属于SEGA的游戏开发部，共分为〝AM〞和〝CS〞两种部门，虽然他们都负责游戏的开发，但是前者是集中开发街机游戏，而后者则致力于家用机游戏的开发。其实早在SATURN时代，〝AM〞和〝CS〞就曾经合作过数次，但是由于分散人力资源，开发资金有限，技术缺口造成的差异性等等因素影响，在开发游戏的速度和移植游戏的质素这两点上都受到玩家强烈的批评，因此也致使SEGA在次时代游戏主机争霸战中错过占据家用游戏市场霸主地位的最佳时机，成为千古遗憾，令一众深爱SEGA游戏的国内玩家相当失望。

由见于此，SEGA在1999年度5月11日正式将〝AM〞和〝CS〞两部门合并，变成现在的〝游戏研究开发部〞，例如原先SEGA最著名的〝AM2研〞则变为〝SOFT 2研〞。经统一合并后，SEGA旗下的九大SOFT研每个都拥有相对成熟的独特技术，这样开发游戏的速度将会大幅提高，街机游戏完美移植到家用机上也变得轻而易举，让NAOMI和DREAM CAST充分发挥〝相辅相成〞的效果。事实证明SEGA这样做是相当明智的，就目前而言,在DC上登场的SEGA街机游戏的移植度都十分之高，均令D·S非常满意，其中尤以《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》，《CRAZY TAXI》为甚。(真是太、太、太令人感动了！！！ ^_^)

子公司化有助于提高生产力

在99年11月中的财务发表会上，SEGA正式宣布将各个游戏开发部子公司化，之后这些子公司会依旧属于SEGA。这举动无非是为了节省制作上的成本，以及提高游戏开发效率。SEGA是一间历史悠久的大型游戏公司，在管理和人事上潜伏着很多无法修正的问题，不单止令游戏开发部门缺乏效率，令游戏延期问题严重，此外更额外耗费一大笔不必要的开发费用。当子公司计划实行后，预算、人事和采购都可以独立运作，籍此大幅压低开发成本，同时游戏开发速度也可以大大提高。更重要的是这些子公司在日后如果业绩良好时，可以自行在股市挂牌上市，以助SEGA筹集资金。



SEGA的九大游戏研究开发部

这次世嘉X档案的核心部分，就是为大家介绍一下SEGA的游戏研究开发部。这些开发部一共有九个之多，各有为人所熟悉的游戏制作人以及代表作，拥有这些世界级的人材和技术，难怪出自SEGA的游戏能够如此出色了！

第一游戏研究开发部(SOFT 1研)

部长:中川力也

由前AM1研原班人马所组成的SOFT 1研，在部长中川力也的带领下，创作出不少风格独特、新奇有趣的作品。SOFT 1研致力于开发街机游戏，往往积极使用最新型的街机基板，开发出概念简单，但游戏性极高的作品。在众多SOFT研中，可算是最具挑战精神和创意的一个。

在英明神武的中川部长的领导下，SOFT 1研近期的表现相当突出

代表作及近期动向

SOFT 1研的代表作大多是充满创新的作品，例如《THE HOUSE OF THE DEAD》系列、《DYNAMITE刑事》系列和《GET BASS》等等。近年SOFT 1研更积极使用NAOMI基板开发游戏，早前杀入游戏机中心的〝职业游戏〞系列《消防士》、《救急车》都是出自SOFT 1研之手的创意之作，再加上体育游戏《SEGA TENNIS》等，真是令人佩服得五体投地。

《救急车》是一个非常有趣加超级刺激的街机游戏，如果大家看到的话，万勿错过！

第二游戏研究开发部(SOFT 2研)

部长:铃木裕

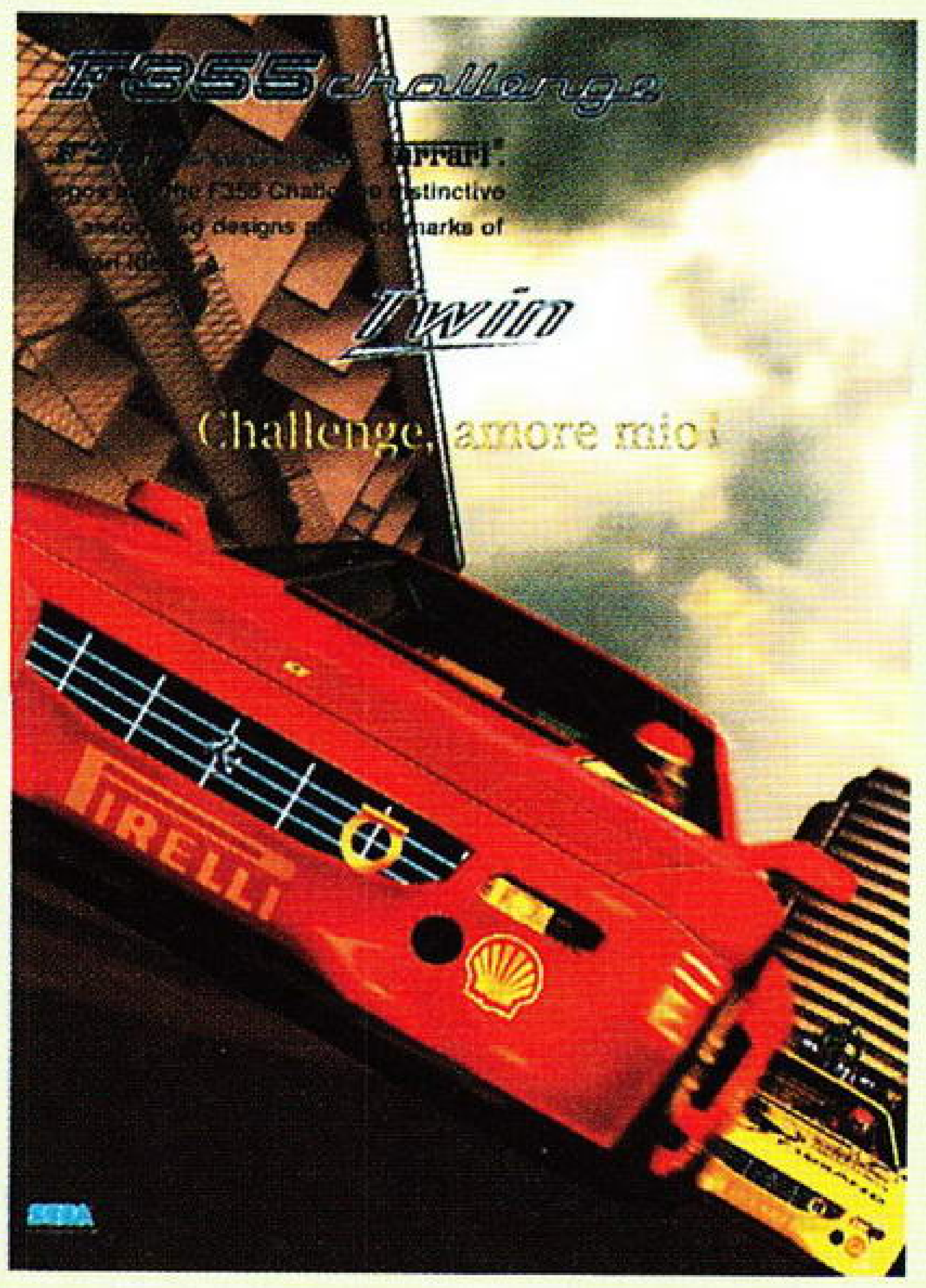
由业界名人铃木裕率领的前AM2研，是被誉为拥有业界最尖端技术的游戏开发小组，为SEGA制作过不少里程碑式的游戏大作。转为SOFT 2研后，追求真实、高自由度之游戏的开发热情丝毫没有减退。在铃木裕的英明领导下，日以继夜地钻研新技术，他们的成果在近期的代表作《F355 CHALLENGE》、《OUT TRIGGER》和最强DC家用机游戏《莎木》中可见一斑。另一方面，SOFT 2研并不包括于进行中的子公司化计划下，原因是SEGA的幕后大股东CSK将SOFT 2研收归旗下所有，专责开发更高层次的作品。业界最著名的游戏制作人之一铃木裕先生，现在正继续忙于超大作《莎木》的开发中

朴实无华的游戏制作人铃木裕的大脑中究竟隐藏着怎样的智慧?

爽快的射击游戏《OUT TRIGGER》

代表作及近期动向

SOFT 2研在"AM2研"时代已有多不胜数的代表作，最为人所熟悉的莫过于《VIRTUA FIGHTER》系列、《DAYTONA USA》系列和《VIRTUA COP》系列等等，每个作品在推出时都引起了极大的轰动，成为后来者仿效的对象，此举对促进整个游戏业界的发展起了巨大的正面推动作用。近年SOFT 2研在铃木裕的带领下着手制作首个DC家用机游戏《莎木》，由于加入了多个前所未闻的新系统，再加上铃木裕本身的惊人构思，推出后更成为1999年度末最引人注目的作品，其续章也自然而然成为所有DC玩家最期待的新作。另外在这段期间，SOFT 2研亦有多个备受好评的街机作品推出，如拟真度极高的驾驶游戏《F355 CHALLENGE》，将"DOOM"式射击游戏带进游戏机中心的《OUT TRIGGER》，以及即将推出的"职业游戏"系列最新作《18 WHEELER》等等。由于在制作《莎木》时开发出不少新技术，据铃木裕指出日后的游戏很有可能会引入"HAND MOTION"和"MAGIC WEATHER"等新系统。



拟真度极高的驾驶游戏《F355 CHALLENGE》，铃木裕先生于99年推出的绝对自信作。

《莎木一章 横须贺》绝对是每个拥有DC玩家的必玩之作，它的游戏理念具有革命性突破!

第三游戏开发研究部(SOFT 3研)

部长:小口久雄

由负责游戏计划出身的小口久雄率领的SOFT 3研，凭着自由的创作风格，制作出题材千变万化的作品，当中更不乏人气之作，是一个相当具有进取心和重要地位的SOFT研之一。另外除了小口久雄外，SOFT 3研更有一位业界奇才互重郎，由他负责监制的《VIRTUAL ON》系列备受玩家好评。

SOFT 3研的两大支柱小口久雄和互重郎

加入超大型的全新原创版图之DC版《CRAZY TAXI》

代表作及近期动向

早在SEGA SATURN的时代，SOFT 3研的原先制作班底曾经开发过街机游戏《LAST BRONX东京番外地》，深受部分热衷格斗游戏的玩家喜爱。近年来，SOFT 3研较着重NAOMI基板以及家用游戏的开发，一方面制作出创意无限的两款"职业游戏"《CRAZY TAXI》和《JAMBO! SAFARI》，同时也制作了首个运动游戏《POWER SMASH》。此外更将直至现今为止仍极受欢迎的街机游戏《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM VER5.2》和在欧美大受欢迎的《CRAZY TAXI》以120%的完美移植度搬上DC，其中DC版的《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》更被日本的权威家用电视游戏杂志《FAMI通》评为"白金殿堂级"(满分40分,此作39分)，由此可见一斑。D·S相信2000年度更会是SOFT 3研飞跃的一年。

DC版的《VOOT》以完璧的移植度出现在玩家面前

第四游戏研究开发部(SOFT 4研)

部长:名越稔洋

昔日和铃木裕并肩作战，身为AM2研副部长的名越稔洋，在1997年末被调往AM11研，独自继续游戏的开发。其后同加入《VIRTUA STRIKER》系列开发的制作人三船敏和《VF 3》的主程序员加来彻也，组成了实力雄厚的SOFT 4研。名越稔洋本身已是个资深的游戏制作人，单从其个人作品《DAYTONA USA》、《SCUD RACE》和《SPIKE OUT》已不难看出其实力，配合三船敏和加来彻也等成员，难怪SOFT 4研现在不仅劲作如云，就连气势上也更加如日中天了。

因创作出不少超人气作品而成为日本游戏制作人偶像的名越稔洋部长

代表作及近期动向

说到SOFT 4研的代表作，当然首推名越稔洋的《SPIKE OUT》系列。这

去年12月2日推出的DC版大热之作《VIRTUA STRIKER 2 Ver2000. 1》

是史上首个彻底立体化的动作游戏，游戏性完全超越《FINAL FIGHT》等作品，改良作《SPIKE OUT FINAL EDITION》中加入了不少调整，当熟悉游戏的独特操作后一定能让你深深爱上这个系列，其最新续作《SLASH OUT》使用NAOMI基板开发，想来移植DC是迟早的事，请广大玩家耐心等待。另外三船敏的《VIRTUA STRIKER》系列最新作《VER 2000》也是SOFT 4研的代表作之一，在DC上推出后亦深受玩家欢迎。至于近期动向方面，则有由《VIRTUA STRIKER》系列原班人马制作的另一款运动游戏《VIRTUA NBA》登场，此外《VIRTUA STRIKER》的最新作似乎在如火如茶地制作中，目标是赶及在2002年世界杯前推出。而名越稔洋亦参与了即将于5月25日发售的DC游戏《RENT A HERO NO.1》的制作，相信一定会令人满意！

在街机厅里人气极盛的《VIRTUA NBA》

横扫街机界的ACT类新星《SPIKE OUT》何时会移植DC呢？

第五游戏研究开发部(SOFT 5研)

部长:佐佐木健仁

经常更改名称的SOFT 5研，是由《SEGA RALLY》系列制作人佐佐木健仁率领的小规模游戏开发小组，虽然成员只有36人，但仍制作出不少人气之作，可以说是世嘉的少数精锐开发部队之一。SOFT 5研的前身是AM5研，后来改名为AM12研等等，直到早前才正式定名为SOFT 5研。

代表作及最新动向

SOFT 5研最具代表性的作品，当然是佐佐木健仁的《SEGA RALLY》系列，当时凭着MODEL 3 STEP 2的高性能，让大家体验到前所未有的高素质游戏画面和游戏性。另外射击游戏《STAR WAR TRILOGY ARCADE》也是SOFT 5研少数的代表作之一，充分表现到电影《星球大战》的精彩战斗场面。最近SOFT 5研着手开发另一驾驶游戏《STAR WAR TRILOGY ARCADE～RACER ARCADE～》，可算是《SEGA RALLY》和《STAR WAR TRILOG ARCADE》的混合体，在去年9月AM SHOW中展出的片段深受各界好评，到截稿时为至此游戏已推出。

《SEGA RALLY》系列的地位在众多赛车游戏当中绝对是具有里程碑的意义

《STAR WAR TRILOGY ARCADE～RACER ARCADE～》会成功吗？

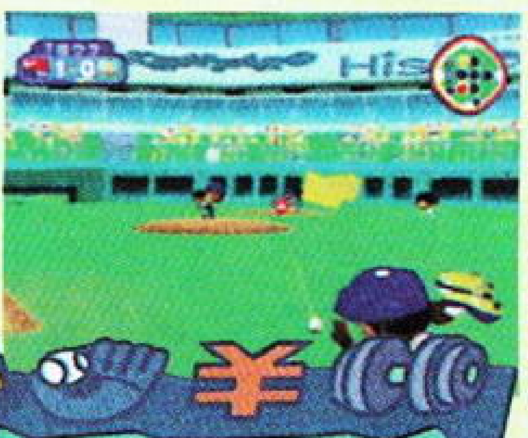
第六游戏研究开发部(SOFT 6研)

部长:新井瞬

注目程度不高的SOFT 6研，其实是由昔日的CS 1研和PC游戏开发部统一而成的，在SEGA的众多游戏研究开发部中，最擅长制作运动游戏的一个。另外SOFT 6研也拥有较多制作个人电脑游戏的技术，同样是个不容忽视的部门。

代表作及近期动向

SOFT 6研最广为人知的代表作是在日本大受欢迎的《创造职业棒球会》系列，虽然这个系列的作品在我国乏人问津，但是就游戏系统的完善程度，以及有趣可爱的Q版造型，紧张热闹的比赛场面都实在值得称赞。1999年SOFT 6研推出的DC版《一起来玩职业棒球会》和2000年度刚刚面市不久的《THE TYPING OF THE DEAD》都受到了绝佳



99年8月份的《一起来玩职业棒球会》是SOFT 6研的最佳力作

的好评，再加上本届春季东京游戏展刚公布的DC版的新风格另类游戏《JET SET RADIO》，相信今后的SOFT 6研一定不会让我们失望。

第七游戏研究开发部(SOFT 7研)

《樱大战》系列之父大场规胜先生，现正忙于DC版《樱大战 3》的制作开发中

部长:大场规胜

专门负责开发家用机游戏的SOFT 7研，前身是SEGA的CS 2研，曾经为SS制作过不少超人气之作，其中包括情节最感人至深的经典游戏《樱大战》、《樱大战 2》；最强的二战历史SLG游戏《千年帝国的兴亡》(DC版的<ADVANCE 大战略>将于今年6月22日发售)；最完美的体育经营模拟类足球游戏《J联盟创造职业足球会》(DC版<球会>的完美程度更是令D·S感动的无话可说，如果你是球迷兼电玩迷的话，为这款游戏去买一台DC都是值得的）和人气PUZ游戏《樱大战COLUMNS》等等。如今SOFT 7研正同时全力开发数款DC游戏，令人完全相信2000年度会是他们的地狱审判日呢！(>_<)

代表作及近期动向

以家用机游戏为主的SOFT 7研，其注目的代表作上文均有提及，另外99年推出的对应网上对战的DC游戏《集结！转来转去的温泉》在日本也有不俗的评价，充分体现到DC通信机能的优势。近期SOFT 7研发表的多款RPG及AVG新作都无一不是DC玩家注目的焦点，其中人气系列游戏《樱大战 3》更是长期占据着各大游戏杂志期待榜的三甲之内的位置，预定于今年夏季推出的锐意RPG新作《ETERNAL ARCADIA》(永恒的阿卡迪亚)更是由《PHANTASY STAR》(梦幻之星)的制作班底负责开发，其质素一定可以保证。此外SOFT 7研更有意将著名动作游戏《BARE KNUCKLE》(怒之铁拳)和《THE SUPER 忍》复活，令今后DC的大作供应量绝对不成问题！

《ETERNAL ARCADIA》也是同样令人期待的RPG游戏

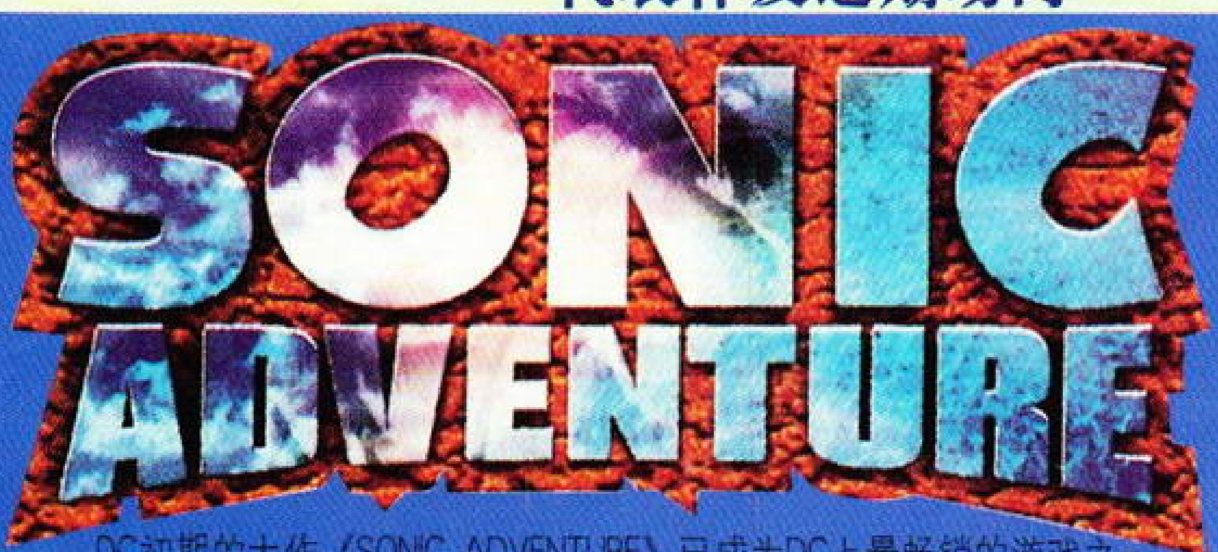
第八游戏研究开发部(SOFT 8研)

部长:中裕司

可能大家对SOFT 8研很陌生，但如果将其别名说出来，你就一定会知道。因为SOFT 8研其实就是"SONIC TEAM"。由SEGA旗下另一杰出游戏制作人中裕司带领的SONIC TEAM，一直以来的作品中都充满了新奇的幻想，可爱的角色，无限的创意，再加上题材健康，深受世界各地玩家的欢迎。其系列作品中SONIC的形象在我国玩家心目中的知名度也只有任天堂的玛里奥才能与之相提并论。正如中裕司所提到过的，SONIC TEAM的作品是真正为玩家带来"梦想"的，即是梦一般的作品。

充满想象力和创造力的游戏制作人-中裕司

代表作及近期动向



DC初期的大作《SONIC ADVENTURE》已成为DC上最畅销的游戏之一

如今的SOFT 8研的代表作当然首推DC上的最高销量之作《SONIC ADVENTURE》，此外以前在SS上登场的《NIGHTS》、《BURNING RANGERS》(救火英雄)和99年的DC作品《CHU CHU ROCKET》(D·S个人认为这款游戏是史上最好玩的PUZ游戏之一，请千万不要错过，只售2800日圆)也是大受欢迎的杰作。近年SONIC TEAM在家用机界大展拳脚，不但推出固有游戏系列的新作，更尝试向网络RPG挑战，目前制作中的《PHANTASY STAR ONLINE》就是广大DC玩家热切期待的新作。另一方面，SONIC TEAM更开始进军街机游戏界，推出的首个街机游戏《SAMBA DE AMIBO》，乘着音乐游戏的热潮，预期会成为另一个人气音乐游戏系列。

SONIC TEAM的首个街机游戏《SAMBA DE AMIGO》已经移植到DC上

第九游戏研究开发部(SOFT 9研)

精明强干的著名游戏制作人-水口哲也

部长:水口哲也

由原《SEGA RALLY》系列另一位制作人水口哲也率领的SOFT 9研，虽然只是个刚成立不久的游戏开发部门，但是凭借水口哲也对游戏制作的热诚和努力，日后的发展绝对值得期待。部长水口哲也原本隶属AM3研，后来CS 4研改组，水口哲也就离开原先的部门，成为新成立的SOFT 9研部长，致力于DC游戏的开发。

代表作及近期动向

新成立的SOFT 9研，目前还谈不上有什么特别出名的代表作，但是《SPACE CHANNEL 5》(太空频道5)这款游戏的可玩性非常之高，配合风格独特的人物以及庞大的宣传攻势，已经为SOFT 9研的进一步发展打下了良好的基础，《SPACE CHANNEL 5》的续篇也于最近宣布在今年内发售。

《SPACE CHANNEL 5》以其新颖的游戏性吸引了众多玩家的注目

看过以上SEGA各个游戏研究开发部的介绍后，可以明白SEGA的游戏为何能独挡一面了吧？当AM研和CS研合并后，在进一步的相互融合的过程中，配合NAOMI与DC的相辅相成效果，街机和家用机游戏的开发都会较以前顺利的多，移植方面的质素和速度也相当理想。令人期待的新作源源不断的推出，使得DC拥有更广阔的发展空间，只要有这群出色的游戏制作人的辛勤努力，大家必定会享受到数之不尽的佳作，当然你要使用正版了！

D·S在最后还是想以个人的名义对我国的广大玩家说一句，不论你是否使用过正版游戏软件，或是你无法负担正版游戏软件高额的价位，就我国目前的国情而言，正确地去认识游戏的价值才是最重要的。试想一下，一个人或是一个集体辛辛苦苦，耗资巨大的来开发一款软件为了什么？不就是为了广大玩家认可他们的成绩，哪怕他们的成绩达不到你的期待值，但是扪心自问我们是否真真正正去看过他们的成绩呢？请珍惜他们的劳动，就象爱护你自己最心爱的东西那样……

TEXT BY：D · S

樱花飞舞时

四月时节，在遥远的彼国一定会出现一年一度樱花飞舞的景象吧？可爱的杉本樱子是否会参加今年的樱花节呢？梦境中唯美而短暂的樱花一片片地缓散飘飞，落在D·S的心海中，荡漾起一圈圈青春回忆的涟漪。那是一种充满梦想、友情，同时又含着淡淡青涩味道的初恋情怀。笔者衷心祝福那些曾经拥有或者正在享受那段青春岁月的广大读者朋友们，永远都有一颗年轻的心。此时心系千言只化作一句话：岁月不待人，蓦然回首处，又是樱花飞舞时。

2000年度日本超人气美少女游戏总评

心跳回忆5周年纪念

时光飞逝，当年曾经吸引D·S连续18个小时端坐在电视机前奋战的这个游戏，已经迎来了它五周年的生日。作为闻名于业界的首款纯爱系恋爱育成模拟游戏《心跳回忆》，除了拥有超级数量的FANS外，也令游戏业界内发生了变化，相应类型的游戏不断推出，促进了日本美少女游戏文化的进一步发展。当这股潮流涌入我国后，一时间风靡了大江南北，无数的新生代少男少女对此如醉如痴，倍加关注。《心跳回忆》这款游戏作为最经典的原祖美少女游戏，理所当然有它不可动摇的地位。

原创篇（以下介绍不包括电脑版，并以推出时间的先后排序）

《ときめきメモリアル》

机种：PC-E

售价：8800日圆

发售日：1994年5月27日

短评：具有历史意义的一款游戏，也是整个《心跳回忆》系列的最初版本。当时曾经传闻是为了夺取PC-E的市场占有优势而推出的，不过始终无法撼动FC在日本的霸主地位。但是作为一款全新类型的美少女游戏，受到了游戏迷们极度狂热的大好评，盛况空前。另外由于本作品的生产数量较少，所以现在也成为“心跳迷”争相收藏的珍品。

《ときめきメモリアル forever with you》

机种：PS

售价：6800日圆

发售日：1995年10月13日

短评：将PC-E版完全移植过来的新版本，特别加入了开场动画，调整了游戏女角的声音和游戏进行的速度。另外还推出了连音乐盒、鼠标垫和鼠标等精品的“完全限定版”。D·S一直以拥有此作的PS原版碟而自豪！（哇哈哈哈哈……）

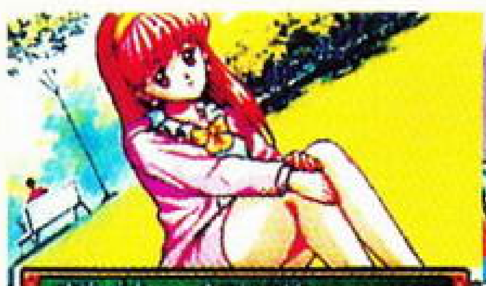
《ときめきメモリアル 传说の树の下で》

机种：SFC

售价：9980日圆

发售日：1996年2月9日

短评：移植自PS版，其中的迷你游戏和少部分画面作出过改良，就SFC的机能而言，此作表现的相当完美，其32M的大容量在SFC美少女游戏上可算得是第一款。



《ときめきメモリアル forever with you》

机种：SS

售价：6800日圆（普及版）/9800日圆（完全典藏版）

发售日：1996年7月19日

短评：在广大SS玩家的强烈抗议下推出的最完美的改良作。由于修正了部分游戏的内容，再加上KONAMI完全活用了SS的大容量记忆功能，令游戏进行的更加流畅。包装精美的“完全典藏版”因发行量极少，所以成为“心跳迷”们梦寐以求的绝品。

《ときめきメモリアルPOCKETスポーツ编のフォトグヲフ》

机种：GB

售价：4300日圆

发售日：1999年2月11日

短评：时隔3年之后所推出的新作，让人感动的无话可说。虽然新登场的三位原创女角的魅力不足（纯属D·S个人意见），但是这丝毫不能改变《心跳回忆》在玩家心目中的至尊地位，其受欢迎度仍十分之高。

《ときめきメモリアルPOCKET カルチャー编 木漏れ日のメロディ》

机种：GB

售价：4300日圆

发售日：1999年2月11日

短评：此作在情人节的前夕发售，相信一定有其特殊的意义。“真爱不老”是那棵传说之树赋予《心跳回忆》的经典主题，也是最能引起广大心跳迷共鸣之处。将这种能够令充满年轻活力的感觉随身携带，真是佩服KONAMI的创造力！

外传篇（以下不包括电脑版和街机版）

《ときめきメモリアル プヲィベートコレクツョン》

机种：PS

售价：3800日圆

发售日：1996年4月26日

短评：内容相当丰富充实，包含有各女角的特别对白、小故事、新图片和藤崎诗织的新歌片段，此外还有十二位女孩对玩家的占卜迷你游戏。因此这张碟可以说是心跳迷的私人资料库。

《ときめきメモリアル对战ぱずるだま》

机种：SS/PS

售价：5800日圆

发售日：1996年9月27日/1996年12月17日

短评：PUZ类型的游戏，由超人气的《心跳回忆》系列中的人物担纲，再加上玩法上较新颖，所以很快就能够令你上瘾。如果可以将向你挑战的女孩逐一击败的话，就能成功地迈向到传说之树下接受告白的目标。

《ときめきメモリアル ドヲマツリーズ vol.1 虹色の青春》

机种：SS/PS

售价：4800日圆

发售日：1997年7月10日

短评：以《心跳回忆》中的人气角色－虹野沙希为女主角的原创故事，KONAMI在此故事中加入了多个新人物，以求令故事更加丰满，更加感人。为了求得心爱的虹野沙希的告白，玩家必须向着成为一名真正具有爱与勇气的男子汉的道路前进。

《ときめきの放学后 わっ☆クィズしょ》

机种：PS

售价：5800日圆

发售日：1998年7月16日

短评：这次推出的竟是以《心跳回忆》的人物为故事背景的问答游戏，玩家可以在游戏中任意选择心仪的女孩一起回答问题，如成绩好的话可以增加她的好感度，到毕业时，你能取得她的芳心吗？当中还会有许多的特殊事件出现。不过游戏中的问题可是有极高的难度，就连日本人都不一定全答对。

《ときめきメモリアルSelection藤崎诗织》

机种：SS/PS

售价：2800日圆

发售日：1997年3月27日

短评：已经被塑造成为一位超人气的虚拟偶像的藤崎诗织，在这款软件中收录了一些其出道时的经典歌曲作品，当然还会有相当数量的原创画面和迷你游戏在其中。绝对是诗织迷值得永久珍藏的极品宝碟。

《ときめきメモリアル对战とつかぇだま》

机种：SS/PS

售价：5800日圆

发售日：1997年8月7日/1997年6月19日

短评："心跳对战"系列的第二弹，而玩法上却与前作有较大差别，另外游戏中的每个人物都有独立的故事模式。这款游戏可是女孩子最擅长的PUZ游戏哦！

《ときめきメモリアル ドヲマツリーズ vol.2 彩のヲブソンゲ》

机种：SS/PS

售价：5800日圆

发售日：1998年3月26日

短评：最令D·S着迷的《心跳回忆》中的女孩－片桐彩子成为女主角了！万岁！！故事内容相当丰满，人物对白也非常真实，更值得一提的是，此作中的彩子太可爱了！她那与生俱来的艺术家的气质令不少玩家深深感动！！感动！！！

《ときめきメモリアル ドヲマツリーズ vol.3 旅立ちの诗》

机种：SS/PS

售价：8800日圆/6800日圆

发售日：1999年4月1日

短评：最完美的"心跳回忆剧场系列"超强作，完成度之高就连许多的RPG大作都会自叹不如。以"藤崎诗织"和"馆林见晴"两位女主角展开不同的故事，其中加插了不少创意新颖的迷你游戏，最绝的是其两段结局有令人全情感动的魔力，使人不能自拔！完全是KONAMI将"真爱不老"的主题发挥到极点的一作！！

心跳回忆2

由于《心跳回忆2》是去年11月25日才推出的新游戏，许多玩家还没能够将全角色完美爆机，所以在这里暂时不作详细评述，给广大新加入《心跳回忆》大家庭的玩家一个空间。并请喜欢这款游戏的玩家把你玩《心跳回忆》或《心跳回忆2》的感受告诉D·S，优秀的稿件我们会刊登在杂志上，让更多真心喜爱这款游戏的玩家能够用心去体会，去感动……

樱大战系列

曾几何时，五位各自身怀绝技且充满正义感的青春少女登上了美少女育成战略模拟游戏的舞台。虽然作为玩家之替身的大神一郎在游戏中也有杰出的表现，但是相对于五位性格迥异，美丽可爱的花组队员，他就不算什么了，“樱大战”迷中的女性玩家可不要说你们是因为大神一郎才玩这个游戏的哦(笑)。《樱大战》系列的成功之处在于战略部分和育成部分的平衡度处理得非常好，这两部分的存在完全是为了进一步发展游戏剧情，而绝不会给玩家一种被强硬去执行的感觉，说得通俗一点，就是让玩家不是为了“游戏而游戏”。另外需限定时间作出回答以增加好感度的LIPS系统也令笔者感到相当真实，真是佩服RED小组的创造力！

美少女游戏中少有的正义热血型(？！)女主角－真宫寺樱

花组的成员在使用必杀技

所有男人的梦想－幸运的大神一郎君

“SAKURA PROJECT 2000”现正如火如荼地进行着，动画迷期待的TV版也有新的消息公布。早前的最新OVA版的《樱大战》系列作品－《樱大战 轰华绚烂》(系列化的第二弹,第一弹为<樱大战 樱华绚烂>)已经于去年12月上市，相信大家都看到了吧。目前TV版的《樱大战》已定于4月在日本TBS电视台首播。据原作的广井王子表示，制作TV版的目的是想籍此吸引一批低年龄的观众，使小孩子也有机会欣赏到这佳作。话虽如此，相信明眼人很容易便看出这是制作公司为了即将于今年公映的剧场版铺路，以期在《樱大战》电影正式上映时又会掀起更高的热潮。

TV版故事的重心人物－真宫寺樱，在剧情上会描写她在战争中不断成长，以及在加入花组后遇到的种种趣事。由她继承的“北辰一刀流”绝技一定会令大家大开眼界！

同级生系列

最令D·S为之感动，为之着迷的美少女恋爱育成游戏。《同级生》系列(目前只有两作)最成功之处在于它的人物设定，一种完全不同于《心跳回忆》中登场女角类型的设定。说得具体一些的话，就是《心跳回忆》中的女孩子个个都是那么个性完美，那么气质高雅，有的更可以称得上是偶像，但是这样做是否与现实的距离相差太远呢？一个完美无暇，毫无棱角的女孩，你会喜欢吗？而《同级生》里的女孩则不同了，她们仿佛就是活生生地生活在玩家身边的一群有血有肉的"真实"女孩，并且这些个性突出的花季少女的喜怒哀乐均表现得淋漓尽致，再加上著名插画家竹井正树绝世画风，以及一幕幕感人肺腑的经典剧情(要知道elf已经用了五年时间在制作超越<同级生 2>的新一集<同级生 3>，至今还在继续……)。可以毫不夸张地说，《同级生2》代表着日本美少女游戏文化的又一高峰！（以上评述以PS 版为准）

谨以此文献给所有喜爱杉本樱子的玩家

D·S 小传(以第一人称视角)

在《同级生2》中，我为之倾倒的女孩是杉本樱子(她也是到目前为止在所有类型的游戏当中,我最喜爱的女性角色,并且相信永远都是……)。至今还清清楚楚的记得，那一次我按照同她约定好的时间去看望她，发现她并没有躺在病院的床上。情急之下，问及看护她的护士，那位护士非常遗憾地告诉我她已经离去了，当时给我的打击实在是太大了，发疯似的跑回家，一句话都不想说，所有正常的生活习惯对于我都已毫无意义，只想就那么静静地坐着，细细去回想同她谈过的一字一句，以及那我未能完成的同她之间的彼此约定，并且是永远都不能完成的……

以上是D·S在第一次玩这个情节时刻骨铭心的真实感受，那一天的D·S没有吃一口饭，也没有同家人说一句话，失眠了整晚，只是努力地去回想同樱子之间交谈过的一字一句，爱就是这么简单，喜欢一个人是不需要什么理由的……

相信所有真心喜爱杉本樱子的玩家都曾经有过这样的经历吧(看攻略爆机的除外)。

这份真爱
只属于你

《同级生 2》
Q 版人物欣赏

《同级生》的女主角－樱木舞

《同级生》经典 CG 欣赏

活泼可爱的女主角结城瑞穗

下 级 生

ELF 继《同级生》系列之后的又一力作，人物刻画更见功力，登场女孩子的心理描写相当细腻，且有一种循序渐进的“真实感”。当你同自己心仪的女孩之间达到一定的好感度时她就会向你表白心声，并且这种关系越密切，你所追求的女孩就会谈到更多关于她的事情，可触发的事件也会成倍增长，这一点可是 elf 所独创的呀！另外关于美工、音效和剧情等部分就更不用说了，总之向所有喜爱美少女恋爱育成游戏的玩家推荐。

美丽的《下级生》女性角色原画设定插画家－门井亚矢小姐

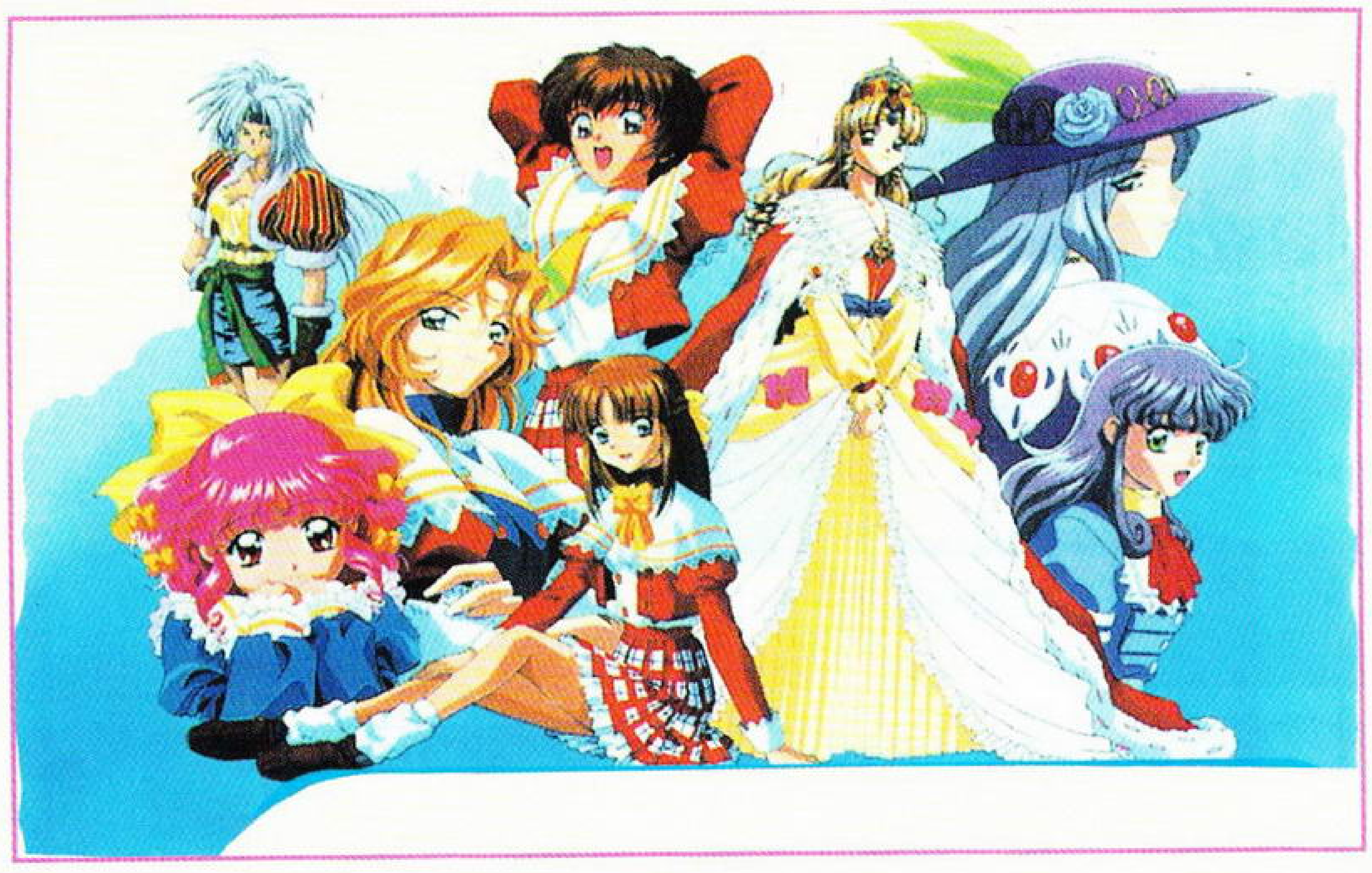
十分胆小怕事的神山奈奈

用于“情人节”宣传的海报

Q 版《下级生》女性角色全像

凝望骑士

KONAMI 继《心跳回忆》之后的又一名作，故事背景完全与《心跳回忆》不同，人物设定也非常好，只是好象在我国的知名度不是很高。



青涩宝贝

系统创新的中后期美少女恋爱育成游戏，完整的故事性，简单的操作性，出色的人设等因素都是构成这款大作成功的关键之处。

《青涩宝贝》Q 版人物四季像

关于日本美少女游戏的杂感

日本美少女游戏的产生还是源自那些多不胜数、题材广泛、创意新奇的少年漫画。由于这些漫画在互动性上的先天不足，导致精明的日本游戏厂商及时把握商机，利用游戏互动性强的特点，再加上人气漫画家或插画家的经典美少女人物设定，编导撰写的出色剧本，就这样一片广阔的新游戏市场自此诞生了。在《心跳回忆》获得初次成功后，与其类似的作品如雨后春笋般地出现在游戏市场上。尽管其中的作品良莠不齐，但是会发光的金子却总是能够找到。经过这几年来，美少女游戏的飞速发展，那些已成为经典的大作目前可以说完全占据了市场的领导地位，现在的美少女游戏多的只是模仿，少有超越。有道是“有发展才有进步”，近期的几个类型定位于电子小说的互动性美少女游戏受到了空前的好评，其中的佼佼者非《TO HEART》莫属。在这类型的游戏中由于存在大量的人物内心读白，因此很容易引起玩家的共鸣。但是因为文字上的缘故，这类型的作品在我国几乎没有市场。

日本美少女游戏之所以取得如此的成功，就D·S个人的观点在于它能够基本实现每个玩家渴求被理解、被关注的梦。因为人的先天属性所致，每个人都需要去同他人沟通，希望别人肯定你，进而接纳你，之后成为要好的朋友。但是由于在现实生活中每个人的生活圈子过于局限，一颗期盼交流的心每时每刻都感到“饥渴”。而美少女游戏的产生就在表面上满足了这部分玩家（尤指男性玩家）的渴望，更进一步的是每个美少女游戏因故事需要，在设定好的基本社会环境上均有很大差异，因此接触不同的游戏，玩家就会产生不同的共鸣。想来这就是许多玩家乐此不疲的真正原因所在吧。

这一次编辑日本美少女游戏特辑的目的就是给玩家一个交流的园地，一个想象的空间，一个能够引起共鸣的世界。让玩家在现实生活中能够从自己心爱的游戏里走出来，在人与人之间的交流中更富经验，使自己的思维更具时代感，生活得更有活力！

美少女特辑突发事件

看了以上的内容，你是否感到心潮澎湃呢？好吧，在这里再告诉大家一个好消息，由编辑部商议决定，我们此次将评选“中国首届日本美少女游戏人物大赏”，负责人为本D·S大人（哇哈哈哈……^_^），你如果心动的话，请按照以下的方法投票给我们，中奖人会得到由本刊赠送的精美的神秘礼物（会是关于美少女游戏的周边精品的吗？D·S对此暂时保密，但可以肯定是值得纪念的奖品，市面上买不到喔！）

评选方法：

1.此次评选自本刊面市之日起，截止到7月15日（以邮戳为准），评选结果会刊登在9月号的杂志上。

2.此次评选共分两大奖项，一是“经典美少女角色奖”，二是“玩家心目中的女神奖”。

3.“经典美少女角色奖”须按照本刊提供的“美少女角色候选名单”依次填写第1-5名的入选角色，我们共设一等奖1名，二等奖2名，三等奖3名。中奖的前提必须是全部选中最终评选结果中前三名的美少女角色，如果选中者较多，我们会采用抽奖的方法选出其中的中奖者。

4.“玩家心目中的女神奖”中所候选的美少女角色可以由玩家自行选择，但是只限SFC、PS、SS和DC（PC上的游戏不可）四大主流机种的美少女恋爱育成游戏（例如：我选择<FF8>中的莉诺亚，这是不符合条件的），并且只限一名角色，还须写明正确的游戏名称，对应机种，最好附以文字说明（内容须与所选角色有关，题材不限）。我们共设特等奖2名，参与奖10名。

5.读者可将自己选择的结果填写在本刊6月号或7月号杂志的“读者调查表”上，填写时须字迹清晰，符合要求，否则我们按“无效”处理，不便之处，敬请见谅。

6. 本刊保留此次评选的最终解释权。

候选美少女角色名单

心跳回忆

片桐彩子 藤崎诗织 虹野沙希 馆林见晴

心跳回忆2

阳之下光 水无月琴子 白雪美帆 八重花樱梨

樱大战1.2

真宫寺樱
神崎堇
李红兰
雷尼

同级生1，2

樱木舞 鸣泽唯

杉本樱子 田中美沙

下级生

结城瑞穗 神山みこ

青涩宝贝

泽渡穗乃香 杉原真奈美

后记

此次所介绍的几款游戏都是我国玩家耳熟能详的经典美少女游戏，大家请千万不要错过！另外在游戏过程中，由于我国玩家的日语水平普遍不高，所以难免无法完全体会游戏的内涵。但是这没关系，如果你对此次介绍的任一款美少女游戏相当感兴趣，却无法理解其文字部分的内容，请来信告诉D·S，我们会将广大玩家最关心的美少女游戏作成经典游戏小说攻略。只要你投出自己神圣的选单，就会有可能在今后的杂志中看到它的身影喔！

终于完成了此次特辑的编辑工作。内容虽然不是十分充实，但是却花费了笔者大量的精力，图片的搜寻、整理，文字的编排、校对，都是以往所不能比拟的。好在D·S凭着顽强的生命力以及酷爱美少女游戏的嗜好，最终还是完成了。最后还是请广大玩家多多指教，多多来信，在下一定非常感谢！不喜欢此类型游戏的玩家也请见谅，笔者将会在不久的将来制作出能令你们满意的大特辑，前提是一定要多来信，多来稿，多提建议，让我们携手办好属于我们自己的杂志！

攻略透解

WINNING ELEVEN4 实用技术 2

TEXT BY：GOUKI

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPG	发售日：9月2日

霍夫 GOAL

1999 年度捷克足球先生 KOLLER

SPECIAL PART!!

3月号的《WE4 实用技术》推出后受到了很多足球游戏FANS 的支持与认可，谢谢大家！

在2月号刊登出的WE4球员英文名单由于版面的原因少了几支球队，许多热心的玩友都来信指出这个缺憾，再次感谢玩友们对杂志的支持，以下是山东济南邱海涛玩友提供的球员名单补遗。

IRELAND	15.Carsley			
ENGLAND	13.Sherwood			
WALES	15.Melville	21.Jenkins		
SPAIN	15.Aranzabal	5.Marcelino		
BELGIUM	14.Janssens			
GERMANY	10.Strunz	11.Bode		
DENMARK	21.B.Nielsen			
SWEDEN	17.Svensson			
ROMANIA	2.Batriq	22.Ganeir		
TURKEY	19.Osemen			
EGYPT	19.Aldomani			
PARAGUAY	7.Enciso			
UAE	17.A.Abdora	18.R.Mazem	19.A.Shale	20.A.Janaib
W.A.S	15.中田英寿			
C.W.A.S	7.Ardiles			
G.A.J	11.三浦知良			

POLAND

1.Sidorczuk	12.Klos
5.Zielinski	13.Waldoch
3.Lapinski	14.Majak
4.Ratajczyk	15.Nowak
6.Hajto	16.Piotr
2.Bak	17.Czerwiec
9.Siadaczka	18.Adamczyk
7.Swierczewski	19.Michalski
10.Brzeczek	20.Juskowiak
11.Trzeciak	21.Kowalczyk
8.Iwan	22.Matysek

AUSTRIA

1.Konsel	14.Kogler
4.Pfeffer	16.Hiden
5.Feiersinger	17.Reinmayr
3.Schottel	19.Schopp
11.Wetl	15.Neukirchner
6.Mahlich	20.Rohseano
8.Kuhbauer	21.Prilasnig
2.Cerny	18.Stoger
10.Herzog	13.Glieder
7.Haas	22.Vastic
9.Mayrleb	12.Wohlfanrt

KOREA

1.Kim.B.J	7.Kim.T.Y	13.Kim.J.H	22.Seo.D.W
20.Hong.M.B	5.Lee.L.S	15.Lee.B K	3.Shin.H.G
6.Yoo.S.C	17.Ha.S.J	16.Choi.S.Y	19.Lee.E.Y
2.Park.J.S	4.Kim.D.K	14.No.J.Y	8.Yoon.J.H
11.Seo.J.W	18.Hwang.S.H	21.Lee.D.G	9.Kim.D.H
10.Choi.Y.S			12.Seo.D.M

SLOVAKIA

1.Koenig	13.Tittel
4.Slovak	15.Kinder
5.Varga	16.Ujlaky
3.Karhan	17.Nemeth
2.Spilar	19.Kozak
6.Moravcik	21.Sovic
8.Tomaschek	22.Jancula
7.Balis	14.Fabus
10.Dubovsky	20.Timko
9.Pinte	18.Kozlej
11.Majoro	12.Vencel

HUNGARY

1.Kiraly	14.Lakos
4.Matyus	19.Szamoji
5.Sebok	15.Szekeres
2.Hrutka	20.Csaba.Feher
3.Korsos	16.Hamori
6.Halmai	21.Lisztes
8.Dardai	18.Egressy
7.Pisont	17.Dombi
10.Illes	13.Hamar
9.Miklos.Feher	22.Stipanovics
11.Toth	12.Hajdu

PART.3 构建自己的 THE BEST TEAM!

WE4 出来以前大家玩的不是“CUP MODE”便是“LEAGUE MODE”，但是现在不同了，自从有了“MASTER LEAGUE”，已经很少见到抱着杯赛与世界联赛不放的玩家了。因为在这个模式里会让你有机会组成一支心目中的“THE BEST TEAM”。

使用非主流球员来享受 WE4

罗纳尔多、舍甫琴科、齐达内、里瓦尔多……这些极优秀的队员相信会是你构建一支强队的首选。不过每次的建队模式都是如此也实在是没有多大意思。试试用一些也许是很少使用到的球员来组成一支队伍也是一件很有趣的事呢！

提供方案一：挑选俱乐部中买不到的球员组成一支超级强队。

在WE4中是否常常将其它俱乐部的球星买了个七零八落呢？以这样的方式来削减对手的实力是不是有点……那个？还有很多没能在WE4上出现的俱乐部中的球星等待着你的召唤呢。比如希勒、罗马里奥、斯托伊奇科夫、哈吉（两个）以及非洲的若干又便宜又厉害的怪物们……

提供方案二：购入在国家队中买不到的著名球员组成一支强队。

将只有可能在“MASTER LEAGUE”中才出现的国家的球员或著名球星们“收集”起来，组成一支纯正的多国部队也是件有趣的事。将他们列出来：（舍甫琴科、巴蒂等使用频率高的球员不在其中）

G·维阿（AC米兰）	维阿（阿森纳12号）
约克（曼联）	阿贾克斯11号
阿贾克斯24号	萨里哈米迪奇（拜仁20号）
库福尔（拜仁4号）	多特蒙德13号
多特蒙德14号	卡马拉（马赛13号）
佐拉（切尔西）	贝尔戈米（国际米兰）
迪马特奥（切尔西16号）	卡西拉奇（切尔西10号）
维亚利（切尔西9号）	曼奇尼（拉奇奥10号）
巴尔博（帕尔马）	埃尔博（拜仁）
帕柳卡（国际米兰）	莫里恩特斯（皇马15号）
萨维奥（皇马11号）	里德尔（利物浦13号）
泽埃利亚斯（国际米兰）	萨默尔（多特蒙德6号）
特雷泽盖（摩纳哥9号）	约尔迪·克鲁伊夫（曼联14号）
谢林汉姆（曼联10号）	拉瓦内利（马赛11号）
阿穆尼克（巴赛罗纳14号）	科斯塔库塔（AC米兰5号）

……

提供方案三：重组欧洲、世界全明星队及原创一支亚洲全明星队。是否对游戏本身提供的几支全明星队不满意呢？重组吧！

本栏目向广大WE4玩友全面征稿

提供方案四：按照各国联赛的新赛季的最新阵容组成一支“忠实于原著”的队伍

真·球迷的做法。在WE4完全再现心目中的偶像球队的最新阵容。让西多夫加入国际米兰吧。

提供方案五：组成“世界U22”、“欧洲U22”、“亚洲U22”……

各国U22中也不乏人才，巴西U22的罗纳尔迪尼奥，德国U22的戴斯勒、意大利U22门将阿比亚蒂、喀麦隆U22前锋希罗罗……将他们集合起来组成一支年轻有朝气的队伍！

提供方案六：个性球员大集合

个性的做法，不考虑球员本身的素质如何，有“特点”即可，如将光头、金黄色小平头（贝克汉姆）、小辫子、蘑菇头（日本国奥后卫宫本）、长发、地中海等等各式各样的发型集合成一支奇怪的队伍也不是件太容易的事。或是来一个所有“特殊球鞋大集合”，你知道游戏中白鞋的队员有几位呢？

PART.4 WE4面面观

4.1 速度+身高=实力？

流传着一句关于WE4的笑话，却也多少说明了玩友在购买球员时的挑选条件：WE4只需要短跑运动员与篮球运动员即可。相信这也是为什么选用舍甫琴科的人比罗纳尔多要多的原因之一吧！——头球方面舍甫琴科略占上风。至于霍夫、卡努及捷克的那个大怪物，“都是身高惹的祸”，也是使用频率极高的队员。相反，例如罗·巴乔、皮耶罗、哈吉、斯托伊科维奇等等球员就因为速度及身高的缺点，选用率都不是很高——当然，以上球员的FANS除外。尤其是在与人对战时，以上球员的上场机会就更少，难道WE4就真是被速度与身高所左右吗？ NO！将部分著名球员的能力值下调（自然与“最终版”比较而言），是KCET希望“《WINNING ELEVEN》系列不要变成由数值决定一切”的一大“创举”。由于难度的提升，从“最终版”开始“正面晃过对方防守队员”就已经变得不太容易，到了WE4这一作成功率就更小了，多半都是利用自身加速快的优势向边路突围，之后便是下底传中，由类似于霍夫那样的队员霸道的入球。（这么说来WE4用霍夫做标题画面的主角也是有用意的？）由于这样的战术（或是选用力量9的队员在中场施射）而放弃了那些传、控球出色只是身高与速度不够的球员似乎“背弃了KCET的本意”？或者说从WE4上体会不到现代足球的精髓所在？皮耶罗的速度由“最终版”的8减至现在的6，用“技术的方式”操作这类队员已成为大前提：为了避免又一个罗纳尔多的出现，KCET用心良苦。技术是足球游戏很难完整表现的一个重要环节，WE4的控球方式细分为“用脚的内、外侧带球”及加入方块叉、L1假动作的作用也正是希望能够重现赛场上用技巧晃过对手的一幕。坚信WE4在球员的数值设定上还有隐藏要素，否则为何巴乔、皮耶罗等人在中场争顶时总能站到防守队员身前呢？技术的好坏决定着队员带球跑时趟球的距离，这一点在阵地战中尤为重要，捷克怪物KOLLER只是用头碰碰皮球而已，无话可说。

4.2 现实中的战术在WE4中的可行性

上一次对WE4中的八种战术进行了较详细的解说，如果你是一位常看球赛的玩友，便会惊喜（？）的发现自己在WE4中所采用的部分战术“忠实”的再现于现实中的球队里。看意甲，觉得那些球队不是用“CHANGE SIDE”就是“COUNTER ATTACK”，英超，则多半是“LEFT/RIGHT SIDE ATTACK”或“CB OVERLAP”其中的一项加上“ZONE PRESS”。西甲与德甲有点倾向于“CENTER ATTACK”+“THE OTHER SIDE ATTACK”，（至于甲A，好像没……）说到这里，谈一点足球游戏以外的东东，那便是世界最精彩的两大联赛意甲与英超转播视点的问题。英超转播视点可称得上是欧洲各国联赛里电视转播机位最高的了，这与英超的足球风格是相适应的，虽说那个什么“要看英国人的比赛，在体育场外也可看到球飞来飞去”的笑话已经过时（不少球队风格已大变），不过多少也说明了英格兰足球的风格所在；而意甲的转播则尽量能够同时照顾到两个边路，因此相对而言机位比较平一些。回到游戏上来，玩过《WINNING ELEVEN》系列作品的玩友一定会发现WE系列的视点是越来越高、越来越远，如今WE4的“FAR”视点就如同英超，“TV”视点就如同意甲，而“WIDE”虽说玩起来速度感不是太强不过对掌握大局很有帮助。你最常选用哪种视点呢？

现实中真实球队在比赛中的战术有多少能够在WE4中实现呢？巴西队常用的利用套边突破对方防守再渗透入对方禁区（或发球弧附近）由中前场队员完成进攻的战术可用“LEFT/RIGHT SIDE ATTACK”+“CHANGE SIDE”与R2+□/○将进攻力度调至+1（不是最大）来实现。德国队常用的大脚转移+下底传中以及在后防设一个自由人来投入进攻的战术使用起来比较容易：“THE OTHER SIDE ATTACK”+在FORMATION中将马特乌斯设定成自由人即可。不过这个战术实现起来就不是太容易了，首先是大脚转移的时机、力度，右路的波德速度与起动都是8，跑起来后需要考虑另一边队员是否能跟上的问题。其次是中后卫上前助攻，如果直接从后场大脚开到霍夫头上摆渡给两边的边锋，那么马特乌斯绝对是还老老实实的待在后场，只要从中后场（最好是从老马本人脚下）发起进攻，那么老马便多半会成为这次进攻的一份子，如果对方设定了人盯人，那就有好戏看了。意大利虽说近几年防守质量有所下降，但毕竟有着防反的真传，用“ZONE PRESS”+“CHANGE SIDE”+“COUNTER ATTACK”，凭借中场猛男D·巴乔的抢断及维耶里那没几个人争得过的头球，再现出蓝衫军的风采不是件难事。最后是阿根廷，阿根廷的战术有些类似于英格兰+意大利的结合，讲究的是中场的传递与积极的拼抢，选用“ZONE PRESS”+“CENTER ATTACK”+“THE OTHER ATTACK”，再设定一个拖后中卫（不过不要像98年对英格兰阿亚拉那样过份），想重温旧梦大可以COPY一个马拉多纳与卡尼吉亚入队，再现94年小组赛时的风采，改3-5-2为4-4-2（一个后腰雷东多）即可。以上只是抛砖引玉，欢迎玩友来信指正。

PART 5 以下是一个比较“专业”的话题

曾有人提起过现在几大足球游戏系列在表现形式及风格上的差异：《FIFA》系列有些像篮球比赛，攻防转换极为迅速，进球如同投篮一般平常，不愧为老美制作；街机上SNK出过的《得点王》系列及SEGA如今大热的《VR前锋》系列有点像“传统意义上的英超”，直来直去，不拖泥带水（时间不允许），《VR前锋》系列传中入球率高达80%，英超的衣钵已完全继承；KCEO（KONAMI大阪）的《实况世界足球》系列的风格则有些类似于意甲，讲究个人技术及防守战术，层层推进，全队整体实力的体现；KCET（KONAMI东京）的《WINNING ELEVEN》的风格则是介于英超与意甲之间的平衡——西甲或德甲：激情与理性并重——现代足球的精髓所在。边路进攻与下底传中固然是现代足球得分的一大法宝，“功利”足球思想使得世界杯一届不如一届，将这样的思想带入WE4，的确是能够享受到入球与狂胜的喜悦，不过有想过进一个94世界杯上阿根廷对希腊马拉多纳那样的入球吗？享受入球的过程就如同玩跳舞机是享受节拍舞蹈的乐趣而不是为了最后的几千万分那样，制作足球游戏的目的就是如此。格斗游戏有“道”，足球游戏同样也是，用霍夫打中后卫绝对不是球迷的做法，同样，罗·卡洛斯打边锋、做后腰也应该是“球迷所不屑”的，KCET希望的是将一款“真实”的足球游戏奉献给大家。（以上为GOUKI个人观点，并不代表本刊的立场，不要寄菜刀来）

WE4的广告：SILENT HILL（寂静岭）

四月份杂志登出购买两名同样球员的“方法”后许多玩友来信提出异议，在此GOUKI声明：两个博班确有其事，四月份杂志有图为证。而达成方法也是如四月份杂志所言，不过是否还有其它的达成方法就不得而知了。如果哪位玩友知道有更好的方法，还恳请指教，谢了。

上海的杨仲寒、马仲亮、王强等玩友：你们寄来的关于WE4的解析与心得已拜读，希望能够看到更加详细的WE4完全解析。

朝花夕拾 KOF99拾零

虽然KOF99的街机版推出已久，但PS版和DC版最近才先后推出，肯定令不少在街机厅中饱受痛击的菜鸟们雀跃不已。无忌这次搜肠刮肚，找出一些关于KOF99的杂碎，一并奉献给大家。

一、特殊STRIKER攻击

1、真草雉京（STRIKER）＋任意角色

召唤真草雉京，在其放出大蛇雉的同时，用前紧急回避闪到对手身后，可造成逆向攻击，使对手防御不能。随后追击。

2、真草雉京＋滕堂香澄（STRIKER）（一击必杀！）

注意七十五式改后草雉京应前冲再召唤藤堂，重轹铁后应注意位置，才可接上重P。

对手靠墙〉空中重P〉立重P〉七十五式·改〉藤堂召唤〉背墙跳开〉重轹铁〉立重P〉七十五式·改〉藤堂召唤〉背墙跳开〉重轹铁……

（什么，你说你没练过钢琴，不能用熟练的指法搓出这些繁杂的指令！……那……你可以练练电子琴）

3、八神庵＋坂崎良（STRIKER）

百合折〉站立重P〉琴月阴〉良召唤〉屑风〉梦弹〉葵花或八稚女

八神庵
最高难度连续技！！
（坂崎良攻击后，前冲才可接上屑风）

4、MAXIMA＋突击系STRIKER（安迪、莉安娜等）

召唤STRIKER〉MAX版BUNKER BUSTER

对手即使防住STRIKER的攻击，也会被随之而来的超杀击中，不过攻击力极低!!

5、八神庵＋特瑞（STRIKER）

对手接近版边〉百合折〉特瑞召唤〉八稚女〉抛开对手〉八稚女

PS 版上此招已不能接上第二个八稚女，残念！

6、RALF＋坂崎良（STRIKER）

跳重拳〉蹲重拳〉MAX 版骑马机炮拳〉召唤坂崎良〉SUPER 阿根廷背摔

（可怜的 PS 版，这一招的后半部分也不存在了！）

二、特殊连续技

1、莉安娜的一击必杀技：

跳跃重拳〉站立重脚（1HIT）〉MAX 版 GRAVITY STORM

（只对坂崎良、红丸、由莉有效）

2、RALF 的超杀连续技

RALF KICK（脚尖击中对手）〉骑马机炮拳

（街机版上可于骑马机炮拳后，接特殊STRIKER攻击第6招的后半部分）

3、坂崎琢磨的防御不能技

（CM 状态下）猛虎无赖岩（对手防御崩溃）〉龙虎乱舞

（另一有名的防御不能技：蔡宝健的"骸突〉凤凰脚"，在 PS 版中已无法再现，还有椎拳崇的无限穿弓腿……）

三、无赖战术

在 KOF98 中有一种堪称无赖的防御不能技，即部分角色的指令投或必杀技挥空的话，对手会出现一瞬间的防御不能。实战中，使用具备该技术的角色于远距离发出能量波或飞行道具，并立即用特定指令投或必杀技挥空，那么对手即使防御了也会中招，十分卑鄙！ KOF99 继承了该系统，并由于 STRIKER 系统的加入，使得其战术运用更加多姿多彩，甚至可以围绕防御不能技和 STRIKER 攻击建立攻防体系。例如：

八神庵＋罗伯特（STRIKER）

召唤罗伯特〉屑风（对手防御崩溃）〉八稚女

是不是有点那个……但为了胜利，费尔泼赖不妨缓行！如何把该战术运用得更加出神入化，发扬光大，就请读者自己去挖掘吧。

口袋妖怪攻略透解之补遗篇

GBC	任天堂	卡带
	游戏类型：RPG	发售日：1999年11月25日

第一补　克隆大法

相信有GB的人就玩过《口袋妖怪》！相信玩过《口袋妖怪》的人就不会不玩《口袋妖怪金・银》！

在3月号的杂志上我曾告诉大家可以用通讯线和朋友交换小精灵，这一次补遗是要告诉大家在和朋友交换时有一个取巧的办法。如果你可以和朋友交换精灵的话，就可以通过交换的过程中关机的方法，从朋友那个“复制”一个过来。如果在精灵身上放有道具的话就可以连道具一起“复制”了。这是不是很吸引人呢？这样一来大家就可以无限制的“克隆”精灵和珍贵道具了！具体的做法是……算了，还是下期再说吧！

啊！用凤凰来攻击我？！听不听这个大法是你的自由，但是说不说却是我的自由，难道还要强迫我说吗？看来还是有人不知道我的厉害呢！看我的超级无敌精灵球！！嗯？我的精灵球呢？没有！？不要紧！看我去“克隆”一个回来！克隆大法启动中……

话说我的朋友那里有我垂涎已久的精灵球，于是我用一顿饭做诱饵，诱使他同意把那个可爱的超级精灵球借给我用几天。先让他随便挑上一个可以在通讯交换时进化的精灵，把精灵球就放在这只精灵身上。然后我们连线，开始了奇妙的交换过程。

我伸长脖子看着朋友的机子，当他的机上出现了“**つうしんじゅんびちゅう**”这一句话时，就等了1秒钟，然后指着他身后说：“哇！你女朋友来了！”就在他转头的刹那我关掉了他的机子。朋友回过头来横眉竖眼的对我说“你又搞什么鬼？”我正要回答，却看到我的机子上出现了“**こらかんしょうりょう**”这一句。于是我赶紧关机，对朋友说：“人有失手，马有失蹄，是我看走眼了！不过刚才转过街角的那个女孩子好像真的是你的女朋友。你没看到吗？快去找她吧！咱们今天到此为止，明天再换好了。”“那你关掉我的机子干什么？”朋友质问道。我一脸委屈的说：“我是知道你啦！见到女朋友自然会立即关机走人哪！我先替你做了不好吗？我……”我一句话还没说完，朋友就已经满腹疑惑的跑去找“女朋友”了。

哈哈哈！我赶紧开机一看。乖乖真不得了！朋友的精灵和宝贝精灵球到手了！能不能省下一顿饭，就看明天了。

第二天。

朋友来对我说“咱们今天到哪儿吃呀？”我一脸迷惑的问：“什么到哪儿去吃？”“你小子想赖呀！说好了把精灵球借给你你就请我吃饭呀！”朋友是急性子，说着说着就跳了起来。我赶紧说“是、是、是。我是说过。不过昨天还没有换成呢！”“是吗？让我看看。”朋友说着掏出宝机打开查找。我一看他的表情就知道他的精灵和宝贝球还在，于是心里悬着的石头终于落地了。说老实话我的克隆大法并不是每次都那么灵光，偶而还是会出一点小问题的。不过这一次很成功，让我有了耍赖的资本了。“怎么样，没骗你吧！”“那我们就开始吧！”“关于凤凰换饭的问题嘛……这个，那个，哈哈。你昨天睡得还好吧？”我开始使用我的第二大法——“移魂大法”。“别这个那个的，你就会转移话题。我都饿了，快来换吧！”“咦？！你还不知道呀！昨天……”（为了保住“移魂大法”的秘密此处删去300字）

第二补　克制秘图

我们在3月号上有一个“攻击效果表”，但是有人说不够详细且不实用。那么我这一次就补上一个更详细的“效果表”。

话说这个世上有一张口袋妖怪属性之间克制效果详图，拥有它的人可以成为史上最强的精灵训练员。故老相传，女娲在补天那段时间里利用工间闲暇玩《口袋妖怪》。她智慧通天又心细如发，终于发现了各精灵之间因为本身的属性和所用技的属性不同而产生不同攻击效果。这效果的大小强弱她了如指掌，于是做了一份“克制秘图”留给她造出来的“人”。现在这秘图在印度境内一棵很有名的菩提树下被人无意中挖了出来。我现在就公布给大家，可要好好研究呀！

精灵＼技	普	水	冰	火	电	草	虫	毒	岩	地	斗	飞	超	鬼
普											●●			○
普飞			●●		●●	◐	◐		●●	○				○
水		◐	◐	◐	●●	●●								
水冰		◐	◔		●●	●●			●●	◐	●●			
水毒		◐	◐	◐	●●			◐		●●	◐		●●	
水斗		◐	◐	◐	●●	●●	◐		◐			●●	●●	
水飞		◐		◐	●●●●		◐		●●	○	◐			
水超		◐	◐	◐	●●	●●	●●				◐		◐	○
冰飞				●●	●●	◐	◐		●●●●	○				
冰超			◐	●●			●●		●●				◐	○
火		●●		◐		◐	◐		●●	●●				
火飞		●●		◐	●●	◔	◔		●●	○	◐			
电					◐					●●		◐		
电飞			●●			◐	◐		●●	○	◐	◐		
草		◐	●●	●●	◐	◐	●●	●●		◐		●●		
草超		◐	●●	●●	◐	◐	●●●●	●●		◐	◐	●●	◐	○
草毒		◐	●●	●●	◐	◔	●●●●				◐	●●	●●	
虫				●●		◐		●●	●●	◐	◐	●●		
虫草		◐		●●●●	◐	◔		●●●●	●●	◔	◐	●●●●		
虫毒				●●		◔			●●		◔	●●	●●	
虫飞			●●	●●	●●	◔	◐	●●	●●●●	○	◔	●●		
毒						◐	●●	◐		●●	◐		●●	
毒飞			●●		●●	◔	◐	◐	●●	○	◔		●●	
毒地		●●						◔	◐	●●	◐		●●	
岩水	◐		◐		●●	●●●●		◐	◔	●●	●●			
岩地	◐	●●●●	●●	◐	○	●●●●		◔	◐	●●	●●	◐		
岩飞	◐	●●	●●	◐	●●		◐	◐	●●	○		◐		
地		●●	●●		○	●●	◐		◐					
斗							◐		◐			●●	●●	
超							●●				◐		◐	○
鬼毒	○					◐	◐	◔		●●	○		●●	●●
龙		◐	●●	◐	◐	◐								
龙飞		◐	●●●●	◐		◔	◐		●●	○	◐			

● 指攻击效果为1倍（表格内有N个红球，效果即为N倍）
◐ 指攻击效果为0.5倍
◔ 指攻击效果为0.25倍
○ 指无效果
空白指攻击效果为1倍（即为不变）

普（ノーマル）　水（みず）　冰（こおり）　火（ほのお）　电（でんき）　草（くち）　虫（むし）　毒（どく）
岩（いわ）　地（じめん）　斗（かくとう）　飞（ひこう）　超（エスパー）　鬼（ゴースト）　龙（ドラゴン）

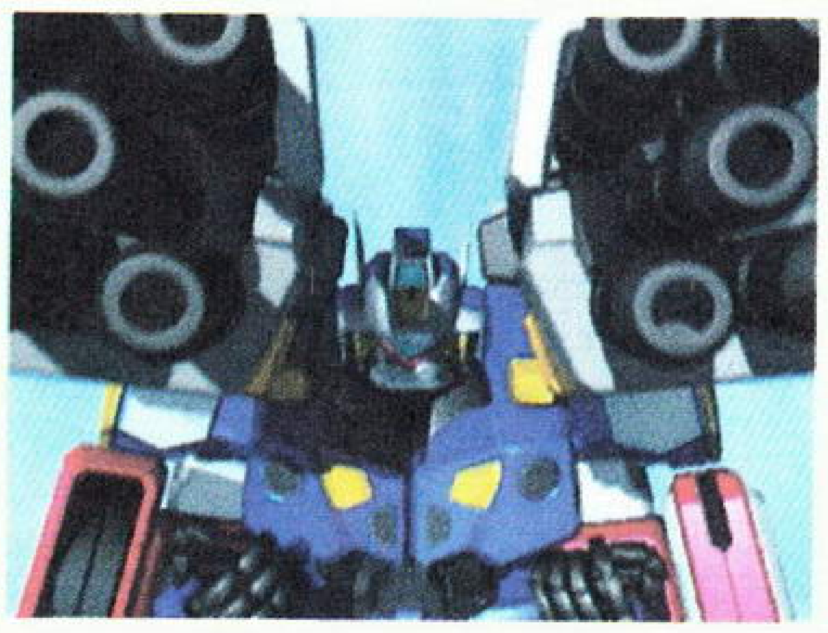
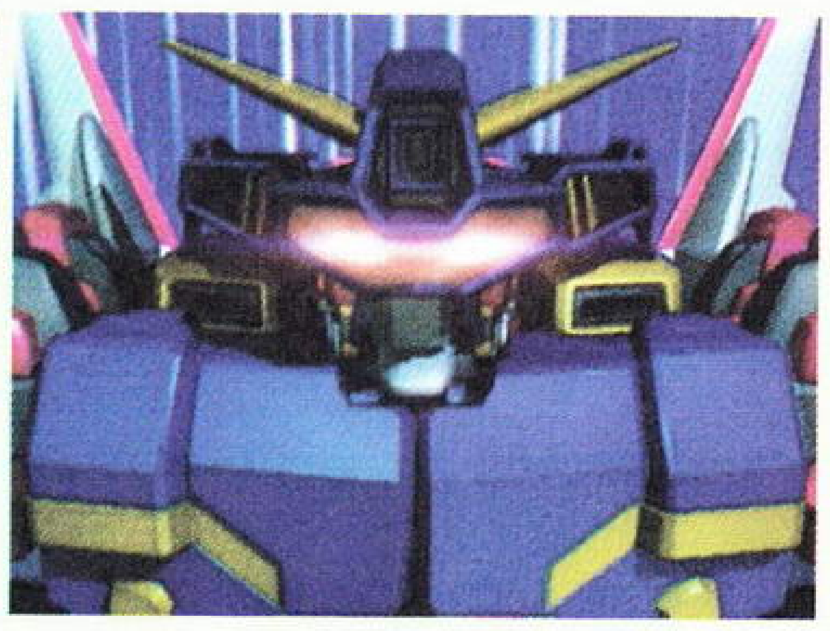
注：若所用的技和精灵本身的属性一样的话，攻击力应先乘以1.5后再乘表中的倍率。

超级机器人大战α总力特辑

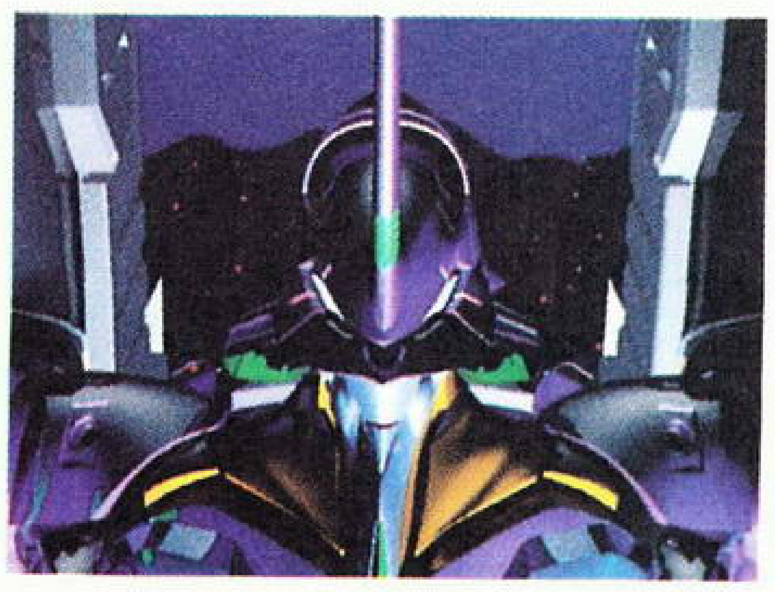
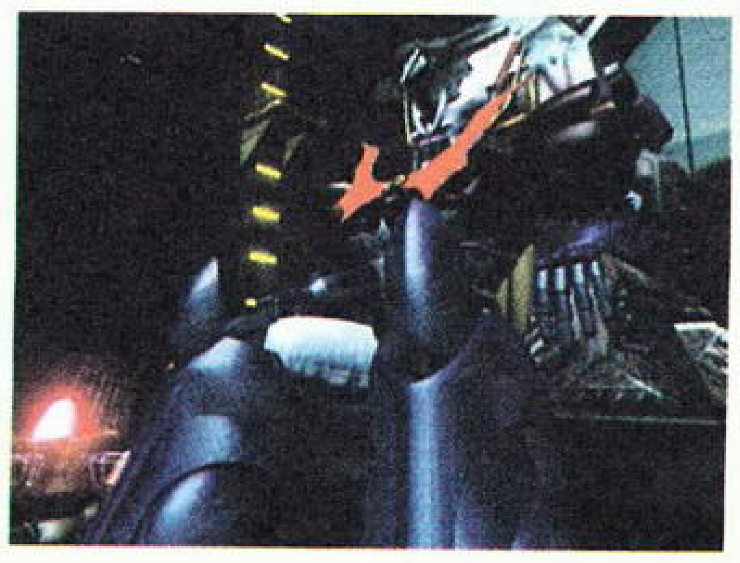
PS	Banpresto	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日：5月25日

在《超级机器人大战》系列中，令一众FANS引颈期盼的《超级机器人大战α》终于要在5月25日发售了。此次，这个被誉为“史上最强的RESET游戏”以完全发挥PS机能为目标，令人血脉贲张的战斗画面将会使机战系列达到新的顶峰。游戏的制作总监寺田贵信先生在接受采访时说：“《超级机器人大战α》的推出是对以前所有的机战系列作一个阶段性的总结，将会以最佳的游戏性和战略性回报广大玩家一直以来的热烈支持，同时本人也会在制作完成以后，休息调整一段时间，继续开发使用了全新系统的新一集机战作品。”

由上述可知，《超级机器人大战α》绝对是机战迷们必玩的一作。作为编辑部中“超强加究极狂热”的机战迷D·S，在这里会对目前所收到的所有关于《超级机器人大战α》的信息作一总结，以解我国广大机战玩家的相思之苦，同时也为大家在第一时间打爆它作好心理准备。另外D·S会在今后的《超级机器人大战α》攻略中开辟一个关于“超级机器人大战系列作品究极研究”的栏目，广大玩家如果对机战系列有任何疑问，欢迎来信给D·S，本人一定会在第一时间为您服务，并且希望广大自诩为“机战超级玩家”的读者作好准备，因为在此栏目的问答篇中会有许多究极难题来等待您的回答，至于将有什么奖品，D·S在这里暂时为大家保密。总之一句话，广大热爱机战系列的玩家统统放马过来吧，但如果你是菜鸟或新手，我们也以最真挚的期待之心欢迎您的加入，一定不会让您失望。因为它是可令你夜不能寐的《超级机器人大战》，不信的话，一试便知。

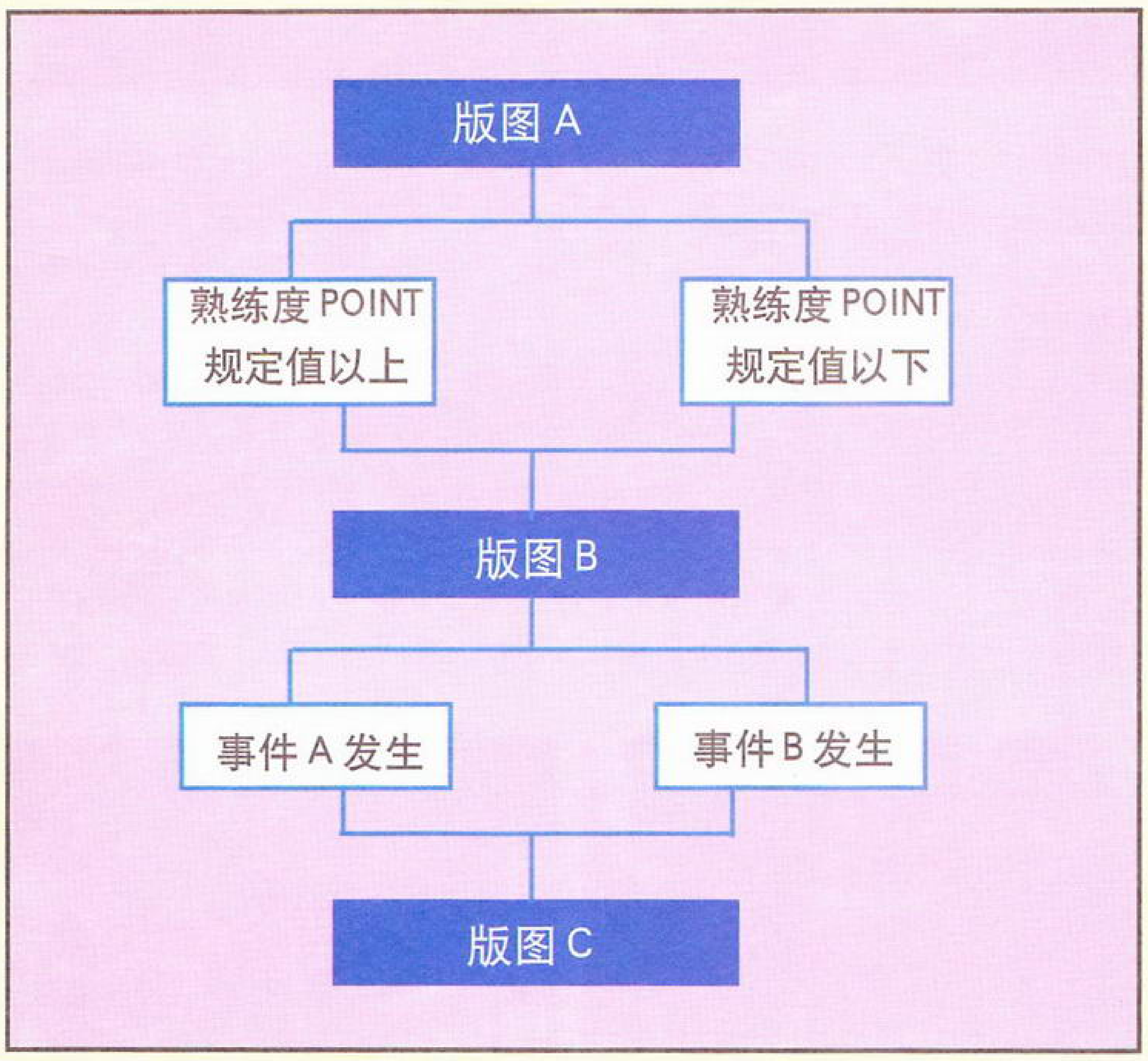
CG动画大公开

《超级机器人大战α》的核心系统——熟练度系统

以前曾经在杂志中介绍过，ALPHA内的主角在每个版图中都会有一个指数(POINT)，即主角的熟练度，每一版完成后会得到不同的点数，在故事途中会因应分数的不同而出现不同的事件。若是初级者，熟练度低时，敌人的难度也会降低。相反，若是上级者，难度则会上升，但亦会有隐藏机体和隐藏人物出现(D·S认为这一点正是机战系列的最大乐趣之一呦！)。

最左下角的那个数字便是熟练度。



如何增减熟练度

1. 在两个版图之间常会出现会话选择，当选择了不同的答案后，对熟练度会有所影响。

2. 如能够在限定时间内消灭敌方首脑，熟练度就会上升。因为有很多首脑会因过了特定回合便撤退，过去机战系列打败首脑只会得到金钱和道具，但这次竟然能增加熟练度！

熟练度的影响

1. 以超级机器人系的第十话为例，如熟练度低时，敌方机体只会出现一部；相反，熟练度点数大时，便会出现更多强敌和增援，实在是对高级玩家的一大考验(D·S：终于增加难度了！太爽了！！吃俺一记死黑焦热核爆裂地狱！！！)。

2. 以真实机器人系的第十话为例，如熟练度低时，阿姆罗只会驾驶白色高达RX-78登场；反之，阿姆罗将会驾驶G-3高达登场，更可在过版后得到G-3高达。

新追加的战斗系统

在游戏中，会加入射程的资料和敌军增援通知。例如当敌人的距离是五格以外的时候，我方命中的机率便会出现不同，而地形的差异也会使战斗产生变化。至于是否还有其他的因素，到目前为止仍未得知。

新追加的能力系统

主角专用能力

底力	当机体HP降至1/8时，会心一击(CRITICAL ATTACK)成功率增加50%
天才	在战斗后取得1.5倍的经验值
社长	在战斗后取得1.5倍的金钱数目
SP回复	每一回合,精神力会作一定的回复
勇者	附近的己方机体,信赖度提升
集中力	将精神力的消耗,降为平常的80%

新追加的机师特殊能力

念动力	命中及回避率均会提升,而当使用念动力的武器时,更能同时做出防御的效果
エースパイロット	当击倒敌机达到一定数目后,在每版出战时便会自动提升气力
野性化	当气力达到特定程度时,机体的攻击力便会有极大幅度的提升(超兽战队专用)
精灵战衣	当气力达到特定程度时,CYBASTER(萨巴斯塔)的各项能力均会提升(安藤正树／マサキ专用)

新追加的机体的特殊能力

マジソパワー	当机师气力上升时,机体的攻击力便会相应上升
イナーシャルキャソセラー	一定威力以下的攻击无效
ピソポイソトバリアー	一定威力以下的攻击无效(MARCROSS系列专用)
念动战场(フィールド)	一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュシケバイソmk II专用)
グラビティ·ウォール	一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュシケバイソ专用)
ZERO SYSTEM(ゼロシステム)	当机师的能力上升时,机体的基本能力也会相应有所提升

新追加的精神指令

狙击	除近身攻击(射程1)以外,其余攻击全部增加2格的射程
舍身	给敌人造成4.5倍于普通攻击的伤害,但是己方使用角色的回避率为0%
大激励	增加己方全体成员的气力值10点
期待	完全回复己方一员的所有精神力量

新追加的强化部件

ミノフスキードライブ	除了可令机体增加飞行能力外,还可额外增加2格的移动力
PIN POINT BARRIER	一定威力以下的攻击无效
イナーシャルキャソセラー	一定威力以下的攻击无效
ミソメィ人形	使机体的能力随着机师能力值的成长而产生直接改变
アソドロメダ烧キ	完全回复机师的精神力量(SP全回复)

《超级机器人大战α》中，把超强力的战士们集结起来！！

就目前所知，新作集结了三十一部登场作品，也不知正式推出后会不会增加，但即使是现在的阵容已经十分强大了。好了，让我们一起看一看这些超强力的战士们的真面目吧！

《超级机器人大战α》登场作品表

作品名	媒体
超兽机神断空我	TV
新世纪福音战士	TV
The END of EVA	剧场版
机动战士	TV
机动战士 0080	OVA
一年战争	
机动战士 0083	OVA
星尘的记忆	
机动战士 Z 高达	TV
机动战士 ZZ 高达	TV
机动战士马沙的逆袭	剧场版
机动战士 F91	剧场版

作品名	媒体
机动战士 V 高达	TV
新机动战记 W	TV
新机动战记 W	OVA
ENDLESS WALTZ	
无敌钢人泰坦 3	TV
圣战士旦拜因	TV
铁甲万能侠 Z	TV
太空魔龙	TV
ゲレートマシソガー	剧场版
三一万能侠	TV
三一万能侠 G	TV
真・三一万能侠	原作漫画版

作品名	媒体
超能电磁侠	TV
V 型电磁侠	TV
勇者雷登	TV
飞跃颠峰钢巴斯塔	OVA
超时空要塞	TV
超时空要塞 可有记起爱	剧场版
超时空要塞 PLUS	OVA
Giant Robot the anmation	OVA
地球静止之日	
魔装机神	原创作品
The LOAD of ELEMENJAL-	
新超级机器人大战 SRX	原创作品

初期故事流程介绍

超级型机器人系

1. 钢铁之驾驶员
2. 铁甲万能侠绝体绝命
3. 三一小队出击
4. ZION 再临
5. 秘密号码
6. 亚加玛击坠命令

真实型机器人系

1. 消失的战士
2. 黑色高达
3. 救出白马号
4. 被称为死神的 G
5. ZION 的亡灵
6. 对决，极东基地

7.（共通剧情）LETS！ COMBINE

8.（共通剧情）出击！名字是大铁人

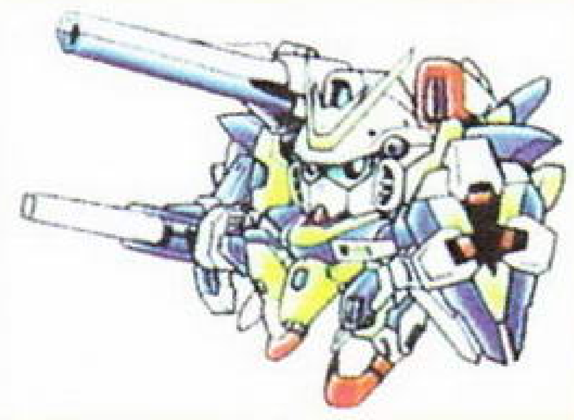
9. 称为岚的人 ／ 9. 未知的灾祸

分歧点

选择往南亚塔利亚岛 → 10. 觉醒吧！勇者

选择往查布罗 → 10. 阿姆罗再临

TO BE CONTINUED……



超迫力的战斗画面

TEXT BY：D·S

圣灵机 RAY BLADE

PS	WINKY SOFT	CD-ROM
	游戏类型：SRPG	发售日：3月23日

喜欢《超级机器人大战》系列的朋友都应该不会不知道WINKY SOFT这个制作小组吧。现在该制作小组成立了以WINKY SOFT命名的公司，并且推出了他们全新制作的作品——《圣灵机RAY BLADE》。玩WINKY SOFT的作品总是能够给D·S一种热血沸腾的感觉，此作也不例外，再加上精美的人设，强劲的音效，流畅的读盘和完整的剧情等等，使之构成了一款出色的准SLG大作。虽然在系统上沿袭机战系列的影子还十分明显，但是加入了会影响故事发展和人物之间关系的好感度与爱情度的要素，都使人看到了可喜的变化，所以请广大喜欢回合制战棋类SLG的玩家千万不要错过这款作品。

游戏构成与指令一览表

游戏基本构成

AVG部分－进入战斗－AVG部分－INTERMISSION部分（包括探访部分、改造部分、隐藏剧情部分和爱情度显示部分）－进入下一话

信赖指令一览表

指令	效果
绊	令指定的同伴回复少许HP（小）
友情	令所有同伴回复HP（中）
激励	令指定的同伴的斗志上升
加速	令指定的机体增加移动格数
集中	在一回合内命中率上升
直感	在一回合内回避率上升
铁腕	令一名同伴的攻击力上升（只限一次攻击）
铁壁	令一名同伴的防御力上升（只限一次防御）
再动	令已不能行动的同伴再次行动
察知	令所有攻击变成从正面攻击

特殊能力一览表

能力名称	效果
ブラズマパリア	降低敌方能量系的间接攻击的威力
特殊フィールド	令所有敌方攻击的威力降低（只限ゼ＝オード）
对フィールド	无视敌方的フィールド，攻击威力如常计算
バリア	所有攻击威力降低
ブラズマコート	降低所有敌方近身攻击威力
对实弹バリア	降低敌方实弹系间接攻击威力
HP回复	在每回合内自动回复一定HP（小、中、大三种）
ブラズマモーター	降低高低差对移动的影响
修理能力	替己方机体回复HP
补充能力	替己方机体回复弹药，而斗志会下降5点
变形	能变形为飞行或步行状态

INTERMISSON指令

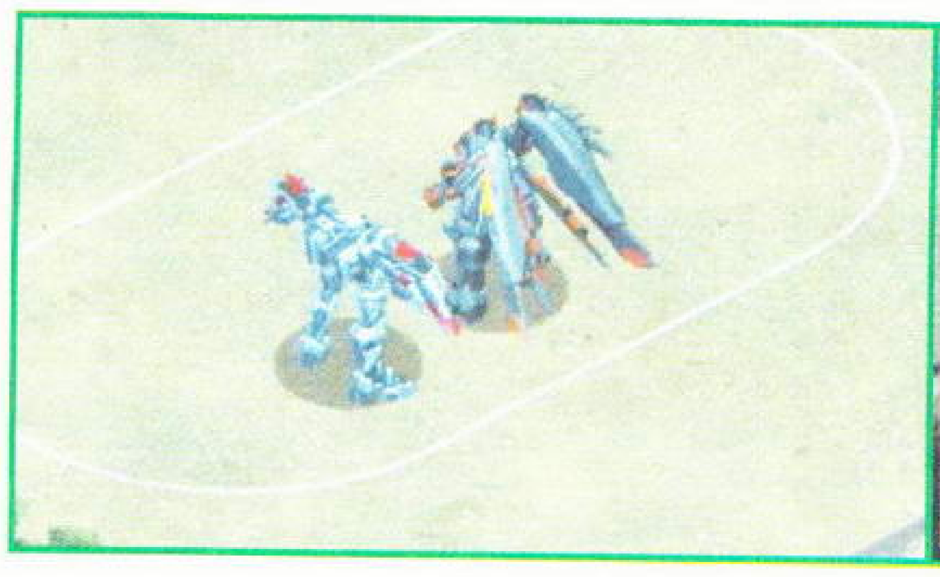
セーブ	记录游戏进度
ステータス	显示所有机体能力
ユニット改造	改造机体
プライベート	进入探访模式
パートーナ变更	当取得圣灵机RAY BLADE后，设定主角的助手
ヤマトチェック	显示主角同其他女性人物之间的爱情度
ツステム	设定系统
次へすすむ	进入下一话

如何增加好感度与爱情度

在游戏中，除了基本的战斗模式，还有两部份分别是剧情AVG部分和探访部分。剧情AVG部分通常发生每章开始和战斗后；而探访部分是当取得“移动母舰リーボーフエン”后，在INTERMISSON里才会出现。在剧情AVG部分中，会在对话时出现数个选项给玩家选择，不同的选择，除了会影响到故事的发展外，还会影响到人物和人物之间的关系；而在探访部分里，玩家可以自行移动到你想去的房间或设施内，并和他／她进行交谈，当中也会不时出现一些选项，选择不同的答案同样会影响信赖度（男／女角色）与好感度（只限女性角色－废话！^_^，其中的话题リスト选择非常重要）

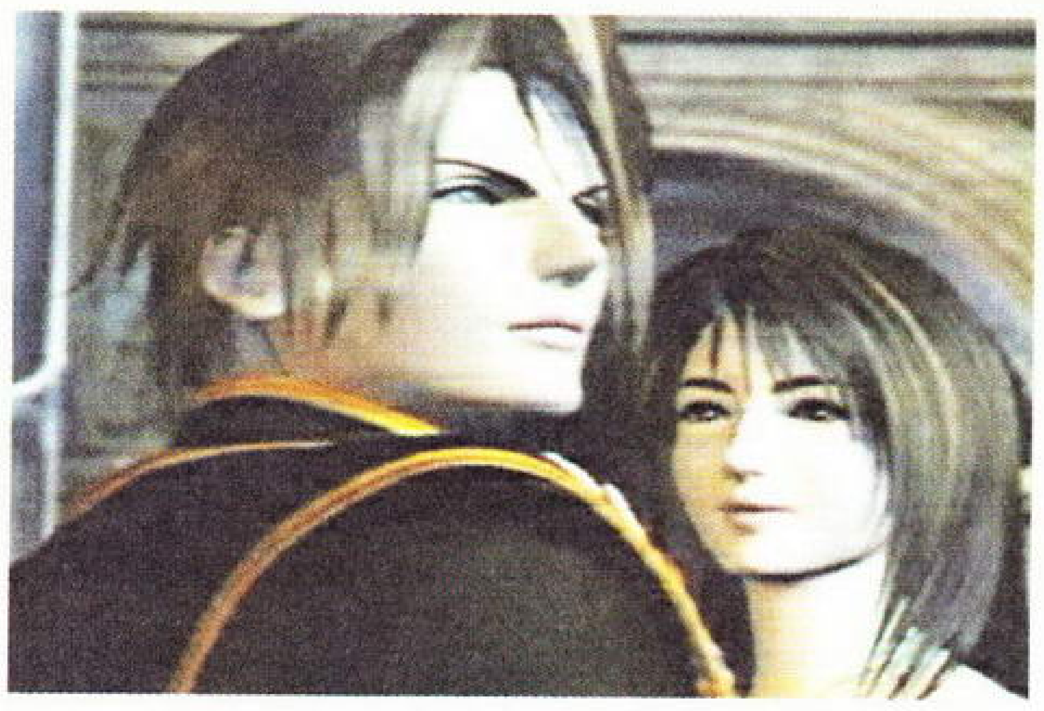
战斗时指令（个体）	
移动	移动机体
攻击	进行攻击
能力	显示被选的机体的资料
修理	修理受损的机体
补给	替己方机体进行补给
变形	机体变成飞行或步行状态
キス	令机体回复（只限特定机体）

战斗时指令（全体）	
フェイズ终了	切换敌方行动
部队表	显示现在己方机体的资料
反击命令	设定反击时的行动
撤退	回到该话开始部分，而刚才战斗时的经验值、金钱会保留下来
ツステム	设定系统
セーブ	记录游戏进度



就这样，在我的游戏生涯中第一款RPG游戏出现了！也就从那时起，我格外注意史克威尔的游戏。现在史氏的几部超大作我都收集了。

在玩《FF8》时，也有不少的烦恼。第一个停点就是电波塔的那个召唤兽。我打了五次才打过。几经辛苦的我满以为可以松口气了，谁知刚出塔就又碰上了机械蜘蛛，再次费了很长一段时间打过去。最最可恨的是校长要给我那个召唤兽。一开始不知道那个召唤兽有多厉害，结果是被它几招就打得"GAME OVER"了。我没法在校长说完话后便直接逃掉。校长的记性非常的好，叫住我硬把它塞给我。我不要，可他非给不可，真是顽固到了极点！要是塞一包"铁"给我，我一定会要的，不给我还抢呢！可以为什么非要给我这个召唤兽？！害得我一直打不过去。我恨自己为什么那么笨，也恨游戏为什么那么难。如果可以像《生化危机》那样调难度该多好！不过我也知道这是做白日梦。从那以后我有半个多月没有碰过《FF8》。一天我看见一位玩友已经打爆机，爆机的CG听他说是《FF》史上最长也最靓、最酷的一个。这不由的激起我重闯《FF8》的雄心壮志。真是"功夫不负有心人"！经我再三研究，终于得出了破解之道！不一定都要用召唤兽打，也可以用特殊技（连续剑、格斗王、青魔法等）来制服妖怪。真是爽啊！后来我才知道，打校长给的那个召唤兽完全可以让主角处于黄血状态，然后连续使用特殊技，只要召唤兽不作物理攻击就不会有危险的。我曾让只剩一滴



血的主角用"连续剑"砍死召唤兽！因为当主角只剩一滴血时召唤兽的魔法对其无效。

经过不断努力，我终于修成正果。几天的功夫就将《FF8》爆机了！当然，和高手们比还是慢了很多！可是其中的辛酸只有我自己知道。回头想一想 不努力哪来成功的喜悦呢？当王菲的歌声轻轻的响起时，我渐渐的进入了巴拉姆学院与斯考尔做拍档打魔女……

KYO·改秘技

KOF99′之奇异现象：

无论在什么模式，选择K′为主役，八神庵为援护，对手随便，当叫出援护时（八神庵以八酒杯击中对手的瞬间），K′以CHAINDRIVE（↓↘ →↘ ↓ ↙ ← +Aorc）击中对手，这时对手有10%的可能会变成"植物人"，一动不动，表情很惨，处于无防御状态，任你攻击（此时对手身上无蓝火），如果你的血比对手多，可以站着不支等TIMEOVER。至于K′出手的时机，最好在援护出动的同时输入，否则……KOF′97BOOS特异功能：

对战或练习模式时，利用L1+L2+R1+R2同时按的方法选出所有隐藏人物（包括BOSS大蛇）。己方选大蛇，对手选可以放飞行道具的角色（如八神庵等）。对战中当对手放飞行道具快击中大蛇时，大蛇可用→婧↓Ж←+D将对手的飞行道具变成大蛇独有的飞行道具反弹给对手。此技属PS专用，SS无此特技。

BIO·TEAM简介

成员

姓名：于飞（会员编号：000103）
职业：高二学生
年龄：16岁
地址：北京丰台区第二中学高二（5）班
邮编：100071
笔名：小α（会员编号：000104）
职业：××职高学生
年龄：15岁
年龄：陈国汉（会员编号：000105）
职业：××游戏机专卖店BOSS
年龄：37岁
队长：未定（因为无论谁要当此重任都要先挨《铁拳》再受《灵魂能力》，最后的结果很可能是《死或生》的前者）。
主要任务：专攻《BIO》系列，闲时参与一下《WE》。

BIO·TEAM的传说（由于飞执笔）

在一个樱花烂漫的季节（中国？樱花？），中午放学后，我买了个面包就直奔这一段时间以来生活中的圣地——××游戏机专卖店。刚到门口就听见一阵枪声，接着是"吱哐"一声好像门被关上的声音。我心里明白又是谁在打《生化》了！于是飞快地跑过去，只见电视内一只丧尸正抱着一男子乱啃。奇怪的是见到这个场面，我就一下子来了食欲（变态），拿起手中的面包，一口一口又一口，吃得特别香（大变态）。咦？！等一下！女主角，有些像ADA！Why？！电视机前的"陈国汉"（以下简称"老陈"）腆着肚子，摸着鼻子，喷着唾沫星子，得意的说："知道这是什么吗？这是《生化3》！哼哼……"没等老陈说完，我一把抢过了他手里的振动手柄。

"你……"因为我在他玩得痛快的时候抢过手柄，老陈气得说不出话。

我得意地说："哼哼，这叫速度……"

可是就在我话还没说完的时候，只见白光一闪，手指一麻，手柄脱手而飞！

"哼哼，这才叫速度！"

原来是"α"同学做了吃螳螂黄雀！我和老陈都没有他狠，无奈之下还是让他先打。

闪！冲！S形跑！小α技术果然高超（他的《生化2》两小时通关记录尚无人能破）！终于，他操控着女主角Jill来到警察局。这时，门突然被推开，毕特高喊"Help me！"接着一团黑影跳出……进入选项。小α自恃《生化》基础好，决定一战。怎料这怪物不给面子，对他一顿暴K之后，小α弹尽粮绝，"光荣"牺牲了。

重来！

开门。

又是那个可怜的毕特。

接着闪身、屑风、重拳、再接八稚女。（生化里有八神庵？！）

KO！

太帅了！

好不容易将这个怪物击倒，可是Jill也受了重伤，只好捂着肚子进了警局。此时的我也捂着肚子。也许是面包有毒？！

小α开始在警局里一个劲的转。一楼转完上二楼，二楼转完再回一楼。转了半天就是为了一个小小的别针而已。真不明白手中的枪为何连锁都解决不了？

停！敏感的小α有不详的预感。上弹，下楼。

"哐"的一声大响，一物破窗而入。

小α大喊"怎么又是你！"接着转身就跑。从这儿就能看出小α的功力了。遇事不乱，临危不惧，冷静沉着，逃跑不犹豫。好在这次那个怪物十分给面子，破窗落地后先要摆个"POSE"，眼看着让小α推门溜走。

一直沉默不语的老陈终于说话了："这怪物以后不知何时还会出现。"

我们摇头。

"下次遇见就跑不了了吧！？"老陈说。

我们又点头

"现在几点了？"

我们摇头。

老陈抬头示意墙上的钟。

我们抬头一看，差十分钟就要上课了！无奈，我俩只有向老陈告辞："先走一步了，告退。"

下午放学以后，我抄起书包，撞倒了N个同学，摔了M跤，说了N+M次"对不起，请让一下"，终于第一个"杀"到目的地。

只见老陈悠闲地靠在沙发上，电视上是过场动画，而小α则楞楞的盯着荧光屏。

"太爽了！"我大大的感叹。

这时我已经不想再多呆一分钟了，向老陈购得此盘后就向家里赶。而小α当然也是如此。

此后的一段日子，我每天都肿着眼睛去上课。而小α和老陈也不比我好多少。每当游戏中有什么难点和精采之处时，我们三个就凑在一起交流心得。仗着小α在打追踪者时的老练；靠着老陈找道具的经验；凭着我解迷题时的智慧，我们合力将追踪者从有衣服打到光膀子，又从光膀子打到四脚着地，最后挨了6枪，终于……

看着通关画面，我们感慨万千，真不知说什么好。也许这次功劳最大的应该是我们的记忆卡。它在我们三个人手上来回传递了数次，使得我们可以紧密合作，把游戏打穿。

我们一起站起来，拥抱。然后我和小α回家……

……

又是一个樱花烂熳的日子（在中国还是在日本？），放学后我买了个面包，来到××游戏专卖店。只见克莱尔正和丧尸们玩耍！啊！天哪！是《维罗尼卡》！

BIO·TEAM将再次展开行动！

全新的玩友沙龙是您展现个人风采的舞台！

最HIT排行榜

栏目主持／邪魔天使

各位排行榜的支持者，大家好！本期的排行榜的资料来源和原来不同。这一次使用上上期（即4月号）的读者调查表。之所以仅选取4月号的调查表来统计，是因为杂志的发行和出售需要一定的时间，大家填的调查表要寄到编辑部来也需要一段时间，所以用上上期的调查表会比较全，也比较多。大家在期待榜里看到已发售的《决战》时不要惊讶，因为那是大家在4月份的期待！

最喜欢游戏榜

1　2　↑　最终幻想Ⅷ 201 票

SQUARE／PS／4CD／FINAL FANTASY Ⅷ／RPG／系列第八作／对应振动手柄、PDA／1999-2-11

2　1　↓　生化危机3·最后脱逃　182 票

CAPCOM／PS／BIO HAZARD3·LAST ESCAPE／AVG／系列第三作／对应振动手柄／1999-9-22

3　3　—　寄生前夜2 177 票

SQUARE／PS／2CD／PARASITE EVE2／AVG／系列第二作／对应振动手柄／1999-12-16

4　新　↑　生化危机 代号 维罗尼卡 139 票

CAPCOM／DC／BIOHAZARD CODE VERONICA／AVG／系列第四作／对应振动手柄／2000-2-3

5　7　↑　生化危机2 134 票

CAPCOM／PS／2CD／BIO HAZARD2／AVG／系列第二作／1998-1-29

6　4　↓　世界足球·实况胜利十一人4　120 票

KONAMI／PS／WORLD SOCCER·实况 WINNNING ELEVEN4／SPT／系列第四作／对应振动手柄／1999-9-2

7　5　↓　莎木　一章 横须贺　118 票

SEGA／DC／4GD／SHEMUE／FREE／原创／对应DC一切周边／1999-12-29

8　6　↓　口袋妖怪金·银 112 票

NINTENDO／GB／MONSTER POCKET·GOLDEN／RPG／系列第四作／1999-11-25

9　新　↑　龙骑士传说 102 票

SCEI／PS／THE LEGEND OF DRAGOON／RPG／原创／对应振动手柄／1999-12-2

10　新　↑　心跳回忆2 88 票

KONAMI／PS／TOKIMEKI MEMORY 2／SLG／系列第二作／对应振动手柄／1999-11-25

邪魔天使榜评　这一次，《维罗尼卡》一上榜就冲到了第四名，可见《生化》系列在玩家们心中的地位还是相当高的，几乎没有不知道《生化危机》的。不过，最高名次还是被《最终幻想Ⅷ》给得到了。前不久坂口博信因为《最终幻想》系列的成就被选入了名人殿堂。这再一次证明了大家喜欢的《最终幻想Ⅷ》的确是SQUARE实力的表现。不过马上要在PS上推出的《最终幻想Ⅸ》能否同样受欢迎呢？说到底，很多玩家都是从7代或8代开始接触《最终幻想》系列的，所以这次《最终幻想Ⅸ》的风格回归真不知是福是祸。好在坂口博信本人对这一作很有信心，并且游戏已经受到媒体和玩家的关注，受欢迎应该没有问题的吧！

最喜欢人物榜

1	2	↑	八神庵 SNK/拳皇/森气娄	198 票
2	2	—	斯科尔·莱昂哈特 SQUARE/最终幻想Ⅷ/野村哲也	160 票
3	4	↑	吉尔·瓦伦蒂安 CAPCOM/生化危机1&3	154 票
4	1	↓	阿亚·布瑞亚 SQUARE/寄生前夜/野村哲也	135 票
5	6	↑	草雉京 SNK/拳皇/森气娄	120 票
6	8	↑	里昂 CAPCOM/生化危机2	103 票
7	5	↓	莉诺亚·哈迪丽 SQUARE/最终幻想Ⅷ/野村哲也	102 票
8	新	↑	克莱尔 CAPCOM/生化危机2及生化危机代号维罗尼卡	83 票
9	7	↓	不知火舞 SNK/格斗之王/森气娄	70 票
10	9	↓	藤崎诗织 KONAMI/心跳回忆	67 票

EYES榜评

现在我才知道谁是“最喜欢人物榜”的“四大天王”。他们就是八神庵、斯考尔、草雉、里昂这四个超级大牌。N期以来，他们就牢牢占据排行榜中四个靠前的位置，以忘我的工作热情拒绝休假，不管其他的人物怎么换，他们都是一副“时代在变，好东东不变”的样子。每次做统计，我仿佛都听见在第11名的芭月凉不顾“装酷不说话”的定律而发出的怒吼——“拜托！四位老大，给我个机会，让我露一次脸，得个新人奖之类的，行不行？”

相比之下，“天后”的桂冠就几易其主。过去是不知火舞和藤崎诗织，前不久是莉诺亚，而现在是阿亚，吉尔之类的新时代女性。可见玩友们对优秀女性的观点正在改变，随着时代而变。

但愿有一天榜上会有“四小天王”出现吧！

最喜欢街机游戏榜

1	1	—	拳皇99	148票
SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS99/2DFTG/系列第六作				
2	2	—	拳皇97	140 票
SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS97/2DFTG/系列第四作				
3	5	↑	DDR	123 票
KONAMI/基板不明/DANCE DANCE REVOLUTION/MUG				
4	4	—	合金弹头2	112 票
SNK/MVS/METAL SLUG2/2DSTG/系列第二作				
5	3	↓	拳皇98	103 票
SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS98/2DFTG/系列第五作				
6	7	↑	三国战记	97 票
IGS/基板不明/2DACT/4P				
7	新	↑	合金弹头X	93 票
SNK/MVS/2DSTG/2P				
8	8	—	STRIKER 1945 Ⅱ	78 票
PSYIKO/基板不明/STRIKER 1945 Ⅱ/2DSTG				
9	新	↑	DDR 2	70 票
KONAMI/不明/DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX/ETC				
10	6	↑	铁拳3	63 票
NAMCO/SYSTEM-12/TEKKEN3/3DFTG				

D·S榜评

看来要拳皇下榜真是比让太阳从西边出来还要难，再加上《KOF2000》的即将公布，无异于“火”中送炭，让《KOF》系列火上加火。最近有消息说，《SNK VS CAPCOM》将于8月份登场，这着实令D·S异常兴奋。希望它在推出后就登上排行榜的三甲。最近使D·S异常着迷的街机游戏是《DEAD OR ALIVE 2》不仅画面靓，系统正，玩上手的感觉也很爽！极度期待《DEAD OR ALIVE 2》DC日版的推出！

最期待的游戏榜

1	1	—	最终幻想Ⅸ	218票
SQUARE/PS/CD枚数未定/FINAL FANTASY Ⅸ/RPG/2000-7-13				
2	新	↑	生化危机4	199 票
CAPCOM/PS2/BIOHAZARD 4/AVG/未定				
3	2	↓	勇者斗恶龙Ⅶ	170 票
ENIX/PS/2CD/DRAGON QUEST Ⅶ/RPG/系列第七作/飘渺不定!				
4	4	—	超级机器人大战α	168 票
BANPRESTO/PS/SUPER ROBOT WAR α/SRPG/2000-5-25				
5	7	↑	KOF'2000	150 票
SNK/仍然使用MVS基版/KOF'2000/2DFTG/2000年内发售				
6	5	↓	莎木·二章（暂名）	123 票
SEGA/DC/SHENMUE·VOL2/FREE/发售日未定				
7	3	↓	樱大战3·巴黎在燃烧	103 票
SEGA/DC/GD枚数未定/SAKURA WAR3/SLG+AVG/预定2000年8月				
8	10	↑	实况足球2000（PS2）	93 票
KONAMI/PS2/WORLD SOCCER 2000/SPG/4P/2000-6-15				
9	新	↑	决战	79票
KOEI/PS2/1DVD/KESSEN/SLG/2000-3-4				
10	新	↑	合金弹头 X	76票
SNK/PS/METAL SLUG X/ACT/预定2000年7月				

无忌榜评

无止境的最终，永远的幻想！玩家们对《FF》实在是爱宠有加。

“勇者”们迟迟不见“恶龙”，只好转职为“丧尸猎人”，等待生化病毒的又一次冲击。

《机战》也好，《拳皇》也罢，尽管旗下拥有许多玩家，在我看来都是新瓶装旧酒，没事找架打，只有真实的《莎木》才是我心中的期待。

“花组”从京都玩到了巴黎，“大神”们不远万里，追随而去；实况足球由PS踢到了PS2，“球星”们苦练数载，却只能坐冷板凳（买不起PS2）。

《决战》已出，相信玩家不用再期待；《合金弹头》未果，却已击中心动的我。

FF8：绝对经典、绝对幻想。
斯科尔：内向、冷静的新时代青年。
江苏吴县陆宏一
樱木与流川、草雉与八神、DC与PS2的关系都是一样的。
大航海时代4：令我享受到牟取暴利的快感。
矢吹真吾：谁说无火不如草雉、八神？

当PS2的《鬼武者》一发售，日本政府的保安工作又要加强了。
广东湛江冯俊杰
山脊赛车5：为了“深水蓝”，卖血换PS2也是值得的。
安徽合肥张红祥
看了《生化危机 代号 维罗尼卡》的攻略，才知道没有DC是多么痛苦的一件事。
福建晋江杨罗南

SYPHON FILTER2

989/AVG/美版

无限体力
D0089ED8 0008
80089EDA 2400
全武器
8012A5B0 FFFF
所有武器无限弹
8012A5E6 0042
8012A5BE 000E
8012A5FE 0005
8012A5CE 0010
8012A5DE 0010
8012A5C2 0063
8012A5CA 0063
8012A5DA 0063
8012A5EE 0063
8012A5C6 0063
8012A612 0005
8012A5F2 0063
8012A616 0005
2P 时出现特别人物
8011F6A4 FFFF
可选择所有关卡
8014AF3C 0015
无限防具
D0089E68 0006
80089E6A 2400

JACKIE CHAN STUNTMASTER

MIDWAY/ACT/美版

人数无限
80129230 000A
开启所有关卡
B00E0010 00000000
800E70E4 FFFF

圣灵机 RAYBLADE

WINKY/SLG/日版

大量金钱
800CDA7C 967F
800CDA7E 0098
所有角色无限 SP
B00A0018 00000000
800CD602 FF95
改造机体不减金钱
D0075738 1823
8007573A 0060
取得所有 ALBUM
800CDB12 FFFF
800CDB14 FFFF
800CDB16 FFFF
800CDB18 FFFF
800CDB1A FFFF
800CDB1C FFFF
800CDB1E FFFF
800CDB20 FFFF
800CDB22 FFFF
800CDB24 FFFF
800CDB26 FFFF
800CDB28 FFFF
800CDB2A FFFF
800CDB2C 00FF
800CDB2F 00FF

龙战士 4

CAPCOM/RPG/日版

跑步时不遇到敌人
D010F0AA 0002
3010F2A7 0020
无限金钱(钱 999999)
80112D80 423F
30112D82 000F
所有道具
B0760002 00000001
80112D98 6201
武器
B0570002 00000001
80112F98 6201
防具
B0450002 00000001
80113198 6201
快速升级
80115F48 FFFF
80115F4A 7FFF
战斗中 AP 不减
D01CE160 1823
801CE162 0060
龙变身 AP 不减
D01D8FEE 8CC2
801D8FEE 8CC0
主角
HP 9999/AP 999
801129A8 270F
801129AC 03E7
攻 801129B2 0058 (100)
防 801129B4 0060 (100)
早 801129B6 0022 (30)
在战斗中按下 R1+R2.战斗后 EXP/钱增加 999
D0113F9C 000A
801C6F68 03E7
D0113F9C 000A
801C6FDE 03E7

火热秘技 ABC…

火热秘技

山脊赛车 5

PS2/RAC/NAMCO

隐藏的三首 BGM

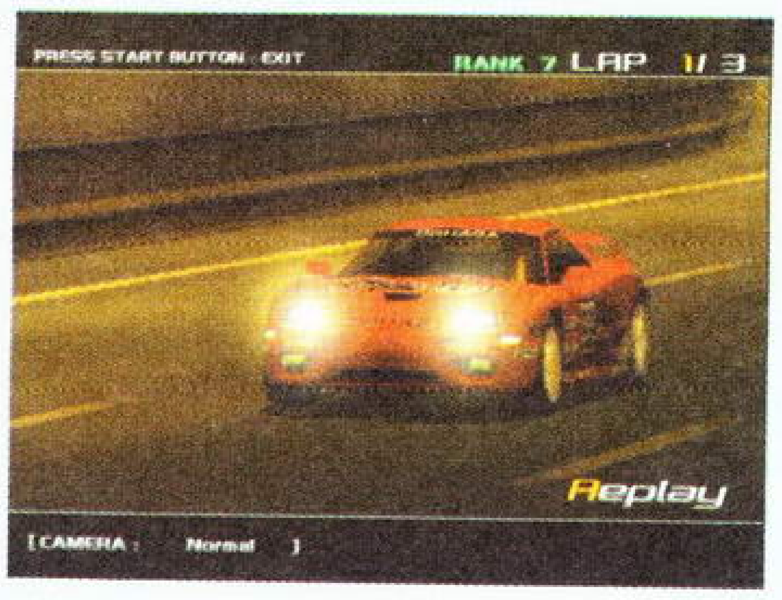
当游戏中的行走路程超过 765 公里，就会出现三首全新的BGM：POWER SILIDER、NIGTRIDE、ELECTORGRIDE。

出现 99 圈模式

出现的条件是行车公里总数达到或超过 999 公里后，就会出现 99 圈模式。

出现 PAC-MAN 模式

条件同上，必须将行车公里总数达到或超过3000公里之后，才会出现由 PAC-MAN 所驾驶的各式各样的 Q 版赛车，非常厉害！



COOL BOARDERS4

PS/SPT/URP SYSTEM

出现雪人先生

玩家需要把所有的五个日本记录更新，便可以选择一个十分精致的雪人先生。其能力十分强大，甚至能够在斜坡上很轻易的转弯。

NBA 2K

DC/SPT/SEGA

所有 CODE 出现

在 OPTION 内的 CODE 选项内输入以下密码就会出现各种特效了

效果	CODES
纸版人	SQUISHY
胖子	DOUGHBOY
巨人	MONSTER
豆芽人	LITTLEGUY
巨型球鞋	BIGFOOT
大头	FATHEAD
沙滩球	BEACHBOYS
教练肚痛	COACHOUCH
特别对白	HIMOM
SEGA 队	DEVDUDES

KOF'99

PS/FTG/SNK

最终 BOSS 的选用方法

在有通关记录的情况下，在对战过练习模式中把光标停在 KYO-2 上按住 START 后输入○ X △□后，在草雉京和八神庵之间就会出现 KOF'99 的最终 BOSS.

此外，他的援护攻击也伤血较多，还有无限连……

（请该秘技的提供者速与本刊联系）

全面征稿

本刊以下栏目现向广大读者开放，全面征稿！

征稿栏目

1.攻略透解	2.梦开始的地方
3.玩友自由谈	4.游戏黄金眼
5.秘技门	6.星之心画廊
7.动漫大观园	8.特稿专题

无论新老游戏，无论简单详细；需要你的评价，刊登你的绝技；提供你一试身手的天地，解决你技痒难耐的问题。

速来报到，稿酬从优！

直接汇款从杂志社订阅 游戏机 实用技术 Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊.本刊每期定价

人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄 甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编:730000，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)

2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免

费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共50本，先汇款先获赠，赠完为止。)

3.订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元!只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择信诺立® SIN NETS为您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元/年/30兆的虚拟主机优惠价。
咨询电话：(010)68178500-07

るろうに剣心
—明治剣客浪漫譚—